
12/97
CYBERMEDIA
FÜR NINTENDO 64 & PLAYSTATION: GEX 2
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
NEU: JETZT MEHR TIPS
u.a. zu Formel 1, Resident Evil DC und Final Fantasy 7
148 Seiten
2 Riesenposter
TEST-COUNTDOWN
82% Pandemonium 2
87% Bomberman 64
79% Top Gear Rally
87% MDK
87% Tomb Raider 2
87% Crash Bandicoot 2
86% Diddy Kong Racing
88% C&C 2
DIE GANZE WAHRHEIT
Resident Evil 2
Überleben in der Killerstadt: 3 Seiten Action!
4 398044 105901 12

EINE WAFFE,

U JEDEN

GEN KANNST:



JETZT ENDLICH AUCH FÜR PLAYSTATION.

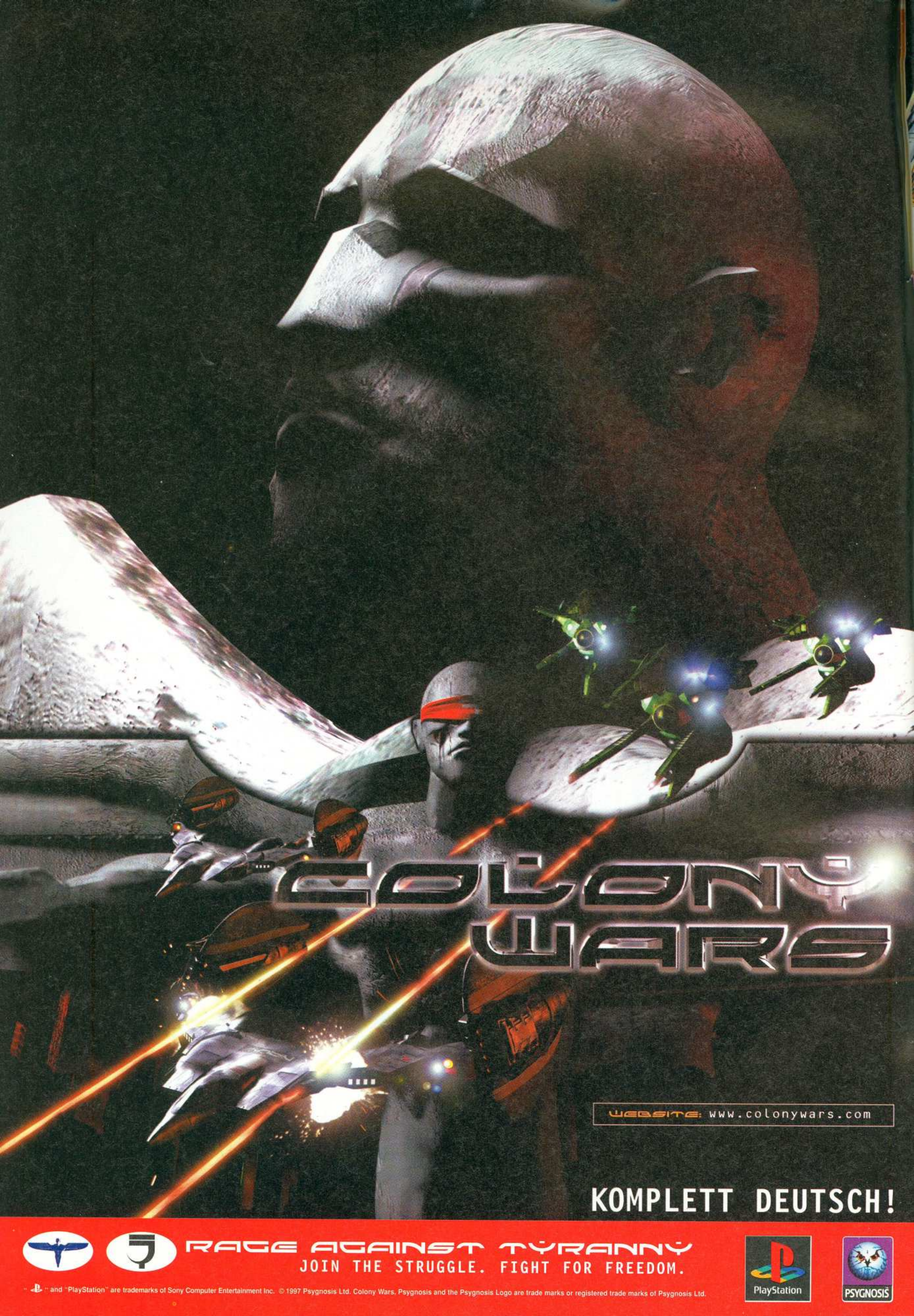




mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser – reiner Selbstmord.

Internet: http://www.westwood.com

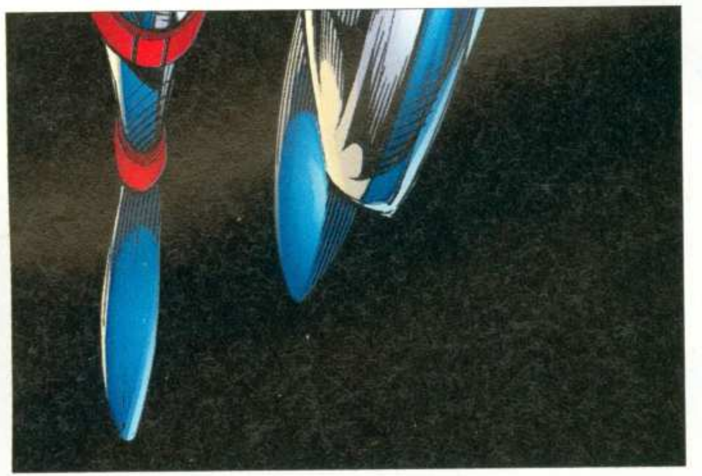
Westwood STUDIOS


COLONY WARS
WEBSITE: www.colonywars.com
KOMPLETT DEUTSCH!
RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.
PlayStation
PSYGNOSIS



So viele Spiele...

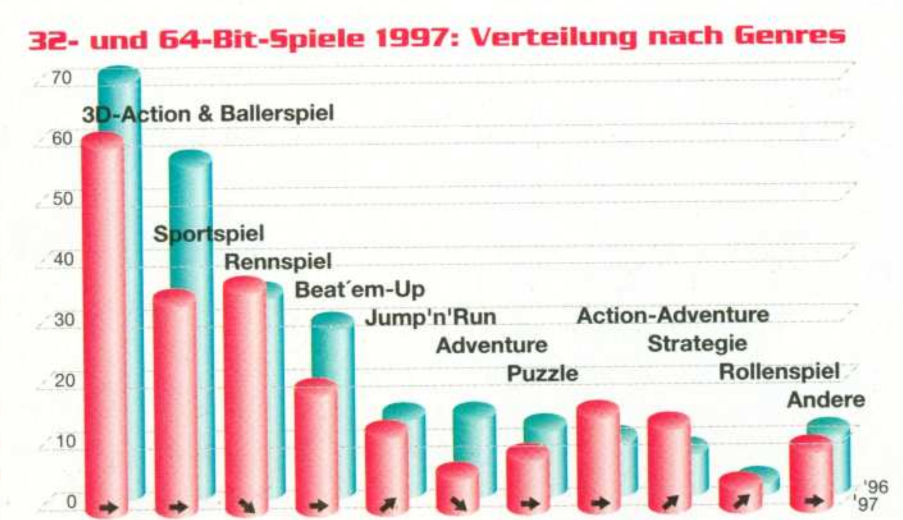
...so wenig Zeit: Nicht nur wir MAN!ACs werden im "Weihnachtsgeschäft" von einer Neuerscheinungs-Lawine überrollt, auch für die Hersteller ist die kritische Zeit angebrochen. Die Spiele-Veröffentlichungen im Sommer und Herbst waren nur ein Vorgeplänkel, denn in den letzten sechs Wochen des Jahres macht die Industrie weit über die Hälfte ihres jährlichen Umsatzes. Das Weihnachtsgeschäft entscheidet über die Zukunft: Wenn sich jetzt z.B. das Gros der Playstation-Neuheiten gut verkauft, wird auch 1998 massiv weiterproduziert. Erleben die Sony-Lizenznehmer aber schlechte "Abverkäufe", wird die Entwicklung für dieses System gedrosselt und 1998 zum letzten "großen" Playstation-Jahr. Diese Befürchtung haben wir nicht, denn im Vergleich zu '95 und '96 hat sich der Markt geordnet: Statt einem halben Dutzend 16-, 32- und 64-Bit-Systemen kämpfen nur noch zwei, zählt man den abgeschlagenen Saturn dazu, drei Konsolen um Euer Weihnachtsgeld.



"Youngblood" (GT Interactive, 1997)

Uns zwang die Welle der Weihnachtsspiele zu einer Maßnahme, die Euch wohl nicht unsympathisch ist: Zum gleichen Preis haltet Ihr eine auf 148 Seiten erweiterte Rekord-MAN!AC in den Händen. Um das dickste Heft unserer Geschichte zu füllen, rekrutierten wir mit Andreas "PC-Xtreme" Ulrich einen weiteren Spielprofi, der neben dem Pentium auch die Highend-Konsolen Neo-Geo, Playstation und N64 schätzt. Im letzten Jahr diskutierte er noch die Vorteile von 3D-Beschleunigern wie NECs "Power VR", jetzt freut sich Andreas auf die erste Sega-Konsole, die mit dieser Hardware arbeitet – 1998 erfahrt Ihr mehr.





Rennspiel-Overkill, Jump'n'Run-Revival und vorsichtige Rollenspielansätze: Hier seht Ihr, welcher Spieletyp 1997 die meisten PAL-Neuerscheinungen verzeichnete (rot) und wie die Situation im Vorjahr aussah (grün). Die vielen Ego-Shooter des letzten Jahres haben das Ballerspiel-Genre wiederbelebt – mit deutlichem Vorsprung vor Renn- und Sportspielen bleibt das Shoot'em-Up das gebräuchlichste Genre. Zu jeder Säule zeigt Euch außerdem ein Pfeil, wie wir MAN!ACs die Bedeutung des Spieletyps im nächsten Jahr sehen. Diese Zukunftspfeile sind ohne Gewähr – in zwölf Monaten wissen wir, ob unsere Prognose ins Schwarze traf.

MAN!AC



20 Rennsport, Strategie und Humor: Psygnosis hat für Playstation-Fans dicke Frühjahrs-Überraschungen auf Lager.

12 Die kecke Echse kehrt zurück: Crystal Dynamcis schickt "Gex" in sein zweites Abenteuer. MAN!AC war vor Ort und hat die Entwickler befragt.

8 Zombie-Zapping bei "Resident Evil 2". MAN!AC führt Euch durch die Stadt der Toten.

142 Startschuß für unsere Komplettlösung von "Final Fantasy 7". Im ersten Teil begleiten wir Cloud auf seiner Flucht aus Midgar bis in den Vergnügungspark Gold Saucer.

NEWS

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

Die Stadt der lebenden Toten

Eure verzweifelte Abwehrschlacht in "Resident Evil" war nur der Anfang: Raccoon City wird zur Hauptstadt des Grauens, der mörderische Virus hat alle Straßenzüge infiziert. MAN!AC eskortiert Euch durch das spielbare Demo von "Resident Evil 2" - in dieser Stadt seid Ihr nirgends mehr sicher...

RESIDENT EVIL

Wie der Alptraum begann

Die Bevölkerung von Raccoon City berichtet von vermißten Personen und grauenvollen Monstern. Die Spuren führen zu einem Landhaus. Das STARS (Special Tactics and Rescue Squad) Bravo Team wird aufgerieben und durch das Alpha Team ersetzt. Ergebnis der Alpha-Nachforschungen: In einem Geheimlabor in Raccoon wird die ultimative biologische Waffe entwickelt. Tödliche T-Viren breiten sich aus, infizierte Menschen und Tiere mutieren zu grauenvollen Monstern. Zwei STARS-Mitglieder entkommen in letzter Sekunde...

Das personifizierte Grauen: Der "Tyrant" ist das Resultat unheimlicher Experimente.



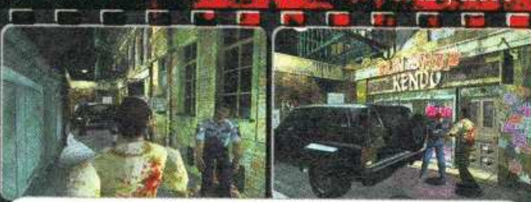
Nur ein vorläufiger Blick ins Grauen des zweiten Teils: Der Titel-Bildschirm der Demo.


Die öffentliche Ordnung ist zusammengebrochen, Anarchie und Chaos beherrschen die Stadt: Ihr kämpft Euch Meter um Meter voran.


Habt Ihr Eure Munition verschossen, wagt Ihr den Ausbruch durch die Straßen!

1. Akt: Stadt des Todes

Die beschauliche US-Kleinstadt Raccoon City ist zur Hölle auf Erden verkommen. Flammen lodern aus Autowracks, die Straßen wimmeln vor monströsen Kreaturen. Verzweifelt bahnt Ihr Euch als Officer Leon einen Weg durch die heranwankenden Untoten. Die kümmerlichen 15 Kugeln Eurer Dienstwaffe sind schnell verschossen – stöhnend brechen die faulenden Kreaturen im Feuer zusammen. Während Ihr durch die verwahrlosten Gassen hetzt, hört Ihr hinter Euch das Rudel der Untoten näherkommen. Nach einigen hundert Metern erreicht Ihr einen Waffenladen und entflieht dem Chaos – vorerst.


Mit letzter Kraft erreicht Ihr den Laden – auf Schritt und Tritt verfolgt Euch der untote Mob.

2. Akt: Trügerische Sicherheit

Kaum habt Ihr die Eingangstür aufgerissen, starrt Ihr in die Mündung einer Schrotflinte. Der Eigentümer hält Euch für einen Zombie, doch das gefährliche Mißverständnis ist schnell aufgeklärt. Noch während Ihr mit zittriger Hand Munition in Eure Taschen stopft, bricht hinter Euch das Grauen in Form eines Zombie-Haufens durch's Schaufenster: Während der beleibte Ladenbesitzer röchelnd zusammenbricht und bei lebendigem Leibe in Stücke gerissen wird, flieht Ihr panisch durch den Hinterausgang. Gehetzt wie ein Tier schlagt Ihr Euch durch die Gasse hinter dem Laden.

Minuten nach Eurem Eintreffen wird der Laden von Zombies überrannt!



Während Ihr Munition einsteckt, fallen die faulenden Monster über den Besitzer her – es gibt keine Rettung...


Nach dem Öffnen der Türe starrt Ihr zuerst in die Mündung einer Flinte. Kurz darauf erklärt der Ladenbesitzer verzweifelt die Lage (rechts).


Lähmendes Grauen fährt Euch in die Glieder: Die Untoten sind überall.

3. Akt: Flucht vor dem Alptraum

Auf dem Weg durch die Stadt kommt Ihr nicht mehr zur Ruhe: Hinter Gittertoren grunzen blutgierige Zombies, zermalmte Streifenwägen mit toten Kollegen jagen Euch einen Schauer über den Rücken. Ihr hetzt durch einen Garten zum ehemaligen Polizeihauptquartier. Tief im Inneren hofft Ihr, daß dort noch Widerstand gegen den Wahnsinn auf-


Ihr flieht durch enge Gassen hinter der Hauptstraße. Überall bietet sich Euch ein Bild des Wahnsinns, ständig hört Ihr das hohle Stöhnen der Untoten...



Das Ziel Eurer Flucht: Selbst vor dem Polizeirevier lauern ächzende Untote. Rechts das Eingangsportal.

rechterhalten wird. Doch vor dem Gebäude stolpern bereits Zombies auf und ab: Ihr rennt durch den miefigen Tunnel zur anderen Seite, um ohne Gefecht in die Station zu gelangen. Werdet Ihr dort Hilfe finden, oder sind die Viren schon eingedrungen?

4. Akt: Mysteriöse Stille

Kaum schlägt die massive Eingangstür hinter Euch zu, steht Ihr allein in der riesigen Halle: Bedrohliche Stille schnürt Euch die Kehle zu. Ihr untersucht den gesamten Bereich, doch ohne Ergebnis: Haben die Cops bereits einen Ausfallversuch unternommen? Verunsichert überprüft Ihr Eure Waffe und betretet den ersten Raum...





Selbst nähere Untersuchungen geben Euch keinen Hinweis über die Vorfälle im Hauptquartier. Ihr entschließt Euch zum Betreten der Diensträume...



Grausige Wiederauferstehung: Nach zwei Volltreffern rappelt sich der faulende Zombie erneut hoch. Zwei weitere Patronen erledigen ihn endgültig...

5. Akt: Verlorene Seelen

Als Ihr durch die verwüsteten Büroräume schleicht, fährt Euch das Grauen in die Glieder: Hier müssen sich schreckliche Szenen abgespielt haben. Beim Betreten des Hinterzimmers überfallen Euch mehrere mutierte Polizisten: Unfähig, das Grauen zu begreifen, jagt Ihr reflexartig den Freunden von einst Kugelsalven in den Kopf, bis sie ächzend zusammenbrechen. Doch nur Sekunden später zucken die Gliedmaßen der bis zur Unkenntlichkeit verwesten Leichen erneut! Nur eine erneute Salve stellt die Untoten endgültig ruhig. Im aufgebrochenen Waffenschrank findet Ihr eine mächtige Flinte, auf einem Schreibtisch einen Schlüssel zum Zentralbüro: Hoffnung kehrt zurück, daß Ihr mit Hilfe dieser Kanone zumindest einige Zeit überleben könnt...

Beim Durchsuchen des Spindes fällt Euch eine Riot-Flinte in die Hände. Achtung, Zombie-Attacke von hinten!

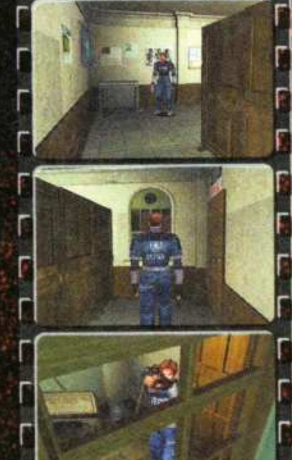




Was ist hier nur geschehen? Auf den Tischen des Zentralbüros herrscht das blanke Chaos. Jemand muß in großer Eile nach etwas gesucht haben.

6. Akt: Halluzinationen?

Das Büro scheint verlassen. Als Ihr die Diele betreten wollt, glaubt Ihr ein furchtbares Monster am Fenster zu erkennen. Doch als Ihr angestrengt ins Dunkel späht, könnt Ihr nichts sehen. Verliert Ihr etwa schon den Verstand?



Ein Schatten huscht am Fenster vorbei (Mitte). Doch als Ihr nachseht, könnt Ihr nichts erkennen.



Ein gräßliches Monster? Der Kollege wurde abscheulich verstümmelt!

TECHNIK - VERGLEICH

Mörderische Grafik

Die Story spitzt sich zu: Statt eines einsamen Herrenhauses wird in "Resident Evil 2" eine ganze Stadt vom mysteriösen Virus (und den Zombies) befallen. Um den Nachfolger optisch adäquat in Szene zu setzen, legten die Capcom-Entwickler auch grafisch zu: Drei Hauptunterschiede intensivieren den noch bedrohlicheren Eindruck.

1. Bessere Hintergrundgrafik

Die vor-gerenderten Hintergründe wurden aufwendiger digitalisiert und mit Zusatz-Effekten garniert: Waren beim ersten Teil noch grobe Farbübergänge zu erkennen, so stolpert Euer Polygon-Cop nun durch detailliertere Stadt- und Büroszenarien. Flammen lodern auf Autowracks und auf PC-Monitoren flimmern Dateifenster.



Links die etwas farbarme Grafik aus "RE", rechts eine mit Lichteffekten garnierte Impression aus "RE2".

2. Detailliertere Charaktere

Nicht nur, daß die Polygon-Konstruktion Eures Polizisten detaillierter als beim Vorgänger ausfiel, auch die Zahl der störenden Clipping-Fehler wurde reduziert. An Armen und Beinen treten zwar immer noch kleine Flacker-Störungen auf, doch diese sind fast nur bei den Zombies zu erkennen und irritieren Euch kaum.





Beim Vorgänger fielen Polygon-Flackern und etwas grobe Auflösung auf, der Nachfolger ist visuell eleganter.

3. Mehr Zombies

Bei "Resident Evil" kam es selten zu einer Massenattacke von Untoten, meist kämpften Jill und Chris nur gegen einzeln umherwankende Zombies. Beim Nachfolger wimmelt es schon in den Straßen von Raccoon von Zombie-Rudeln. Der Waffenladen wird ebenfalls von einem halben Dutzend Monstern zugleich überfallen - das Gefühl, allein gegen eine erdrückende Übermacht zu stehen, ist allgegenwärtig.





Duell-Situation bei "RE" (links), bedrohliche Leichen-Demo in der Hauptstraße ("RE2", rechts).



Im blutverschmierten Korridor fällt Euch eine schnappende Kreatur an. Tötet sie!

7. Akt: Kreatur des Grauens

Auf dem Weg zum Schulungsraum der Polizeiwache werdet Ihr unvermittelt von einem gräßlichen Monstrum überfallen: Die hünenhafte Kreatur greift Euch mit messerscharfen Klauen an und ist nur mit einigen gezielten Schüssen aus der Schrotflinte zu töten. Euch sitzt der Schreck noch in den Knochen, als Ihr den völlig verwüstete Besprechungsraum untersucht. Im Hinterzimmer entdeckt Ihr einen Kamin, darüber ein Gemälde: Warum wurde der Zugang zu diesem Raum aufgebrochen? Kann das Bild Hinweise auf Fluchtwege geben?

Die meisten Kollegen hatten vor kurzem hier wohl die letzte Einsatzbesprechung ihres Lebens...



Selbst als Leiche noch auf Streife: Euer Cop-Kumpel schlurft vor dem S.T.A.R.S.-Büro auf und ab.

8. Akt: Rätsel in Stein

Im offensichtlich verwaisten zweiten Stock stoßt Ihr auf eine majestätische Statue und zwei kleinere Säulen. Ihr verschiebt die kleineren Säulen auf druckempfindlichen Bodenfliesen, dadurch fällt ein mysteriöser, rötlich glimmender Edelstein aus der Hand der Skulptur zu Boden – ein Schlüssel, der Euch zu versteckten Bunkern führt? Durch den Flur gelangt Ihr zum Büro, das die STARS-Spezialeinheit beherbergt. Gedanken schießen Euch durch den Kopf: War es nicht diese Truppe, die von der Regierung zur Aufklärung der mysteriösen Vorfälle im Umland beauftragt wurde? Vielleicht findet Ihr hier eine Antwort auf Eure Fragen. Nach einem Gefecht betretet Ihr das Büro...



Nach dem Verschieben zweier Skulpturen öffnet sich die steinerne Hand und ein Juwel kullert zu Boden. Was hat es damit nur auf sich?

RESIDENT EVIL: DIE VORBILDER

Lebende Tote im Film

Seit George A. Romero im Schwarz-weiß-Streifen "Night of the Living Dead" (1968) die beunruhigende Vision lebender Toter auf die Leinwand brachte, sind Zombies ein Hauptbestandteil filmischer Horror-Kultur. Nach dem Original inszenierte Romero noch zwei weitere Filme, in denen er die (nie schlüssig begründeten) düsteren Zombie-Attacken fortsetzte: "Dawn of the Dead" (1978) zeigt den letztlich erfolglosen Versuch einer Gruppe von Überlebenden, sich in einem Einkaufszentrum vom Alptraum abzuschotten, in "Day of the Dead" (1985), dem Abschluß der Trilogie, wird die Problematik moralischen Handelns im Angesicht der mörderischen Gefahr angeschnitten. Im Gegensatz zu ambitionslos heruntergekurbelten Italo-Schockern bleiben drei weitere Zombie-Filme erwähnenswert: Das "Night of the living Dead"-Remake von 1990 erreicht trotz guter Darstellerleistungen das Original atmosphärisch nicht ganz. Die anfangs komödiantisch angehauchte "Return of the living Dead"-Serie hingegen erklärt das Untoten-Phänomen mit dem Entweichen biologischer Armee-Kampfstoffe: Teil 1 (1985) ist eine mörderische Killertour, bei der neben humoristischen Einlagen ("Send more Cops!") auch das konsequente Atomschlag-Finale überzeugt. Kann man den belanglosen zweiten Teil (1988) getrost vergessen, ist der hierzulande gnadenlos geschnittene dritte Teil (1993) eine effektgeladene, gleichzeitig aber ernsthafte Warnung vor der Gefahr, die von unüberlegten Chemie-Experimenten ausgeht. Letzterer Gedanke steht auch hinter dem Konzept von "Resident Evil": Zivile oder militärische Gen-Experimente sind von höchster Gefahr und könnten zu fatalen Konsequenzen führen.

Zwei Plakate zum Film, der den Mythos "Zombie" begründete: "Night of the living Dead" (1968)

Zombie-Alptraum: Ganz oben "Dawn of the Dead" (1978), darunter ein Bild aus "Day of the Dead" (1985).







Die "Return"-Serie schwankt qualitativ erheblich: Von links nach rechts seht Ihr Bilder aus Teil 1 bis 3. Schuld am Horror trägt jeweils der Armee-Kampfstoff "Trioxin".

9. Akt: Fehlende Antworten

Das Chaos im Büro der Spezialeinheit kann Euch kaum noch erschüttern: Irgendwie habt Ihr die Hoffnung auf Hilfe schon aufgegeben. Die Trophäe eines STARS-Mitglieds erinnert Euch für Sekunden an eine sorglose Vergangenheit, die Unordnung auf den Tischen holt Euch ins Grauen zurück: Offensichtlich suchten verzweifelte Polizisten ebenfalls nach Hinweisen. Doch es gelingt Euch nicht, Licht ins Dunkel zu bringen. Der Kampf ums Überleben geht weiter, und Polizeioffizier Leon weiß nicht, ob er in einer Stunde noch am Leben sein wird... *cb/th*



Verzweifelt sucht Ihr in den Akten nach einer Erklärung für den Wahnsinn auf den Straßen...

TITEL	Resident Evil 2
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	1. Quartal 1998

Atmosphärisch dichter Zombie-Thriller in bedrohlich guter Optik. Anspruchsvolle Rätsel ergänzen sich mit puren Action-Schocks zu einem Monster-Abenteuer.

to be continued



Leon allein im Büro: Der kurze Blick in die Welt von "Resident Evil 2" endet hier – bis bald in Raccoon City!


JETZT GEHT'S RUND!
Mit deutschem Bildschirmtext
DIDDY KONG RACING TM*
Diddy Kong Racing™: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Rumble Pak™(1) läßt Dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich befreien! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64!
RUMBLE PAK™
Nintendo
The New Dimension of Fun
NINTENDO 64
*Trademark of Nintendo. © 1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.
TM, ® and N are trademarks of Nintendo. Published by Rare.
(1) separat erhältlich



GEX 2: springfidel & wandlungsfähig

"Pandemonium 2" ist fertig (und wird auf Seite 92 getestet), jetzt konzentriert sich Crystal Dynamics auf ihr zweites Highend-Sequel: Mit frechen Gags soll "Gex 2: Enter the Gecko" allen 3D-Hüpfern das Fürchten lehren.



Was mag Euch hinter dem dunklen Tor erwarten? In "Gex 2" fordern Euch Rätsel, Fallen und blitzschnelle Feinde.

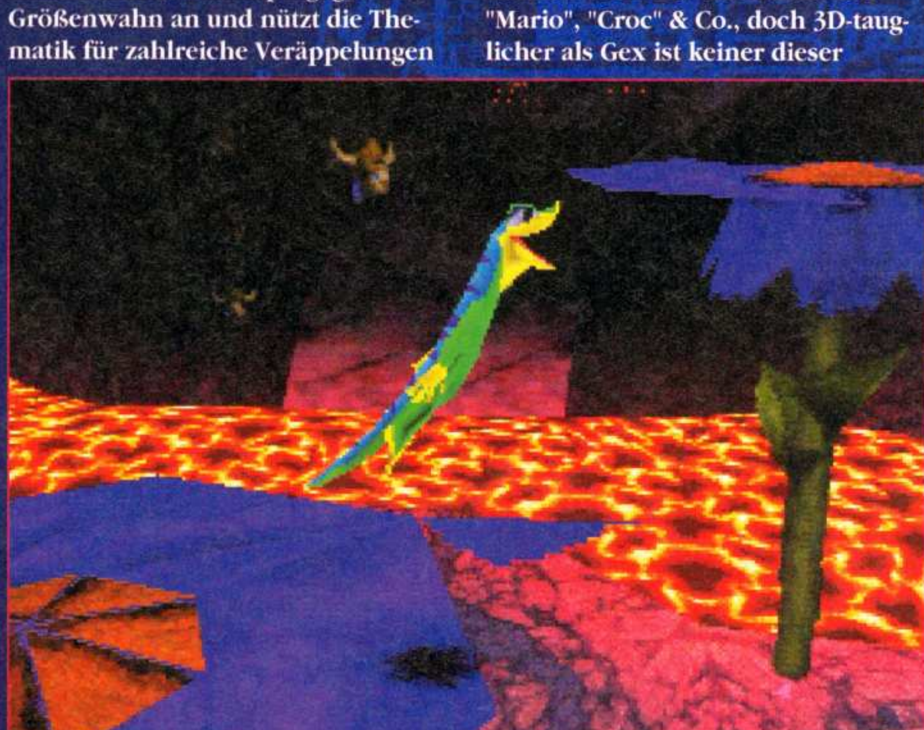
3D-Dino: Statt platten Texture-Map-Feinden laufen "Gex" ausschließlich massiv modellierte Polygon-Feinde über den Weg.

Eine Echse mit vorlautem Mundwerk ist das Maskottchen des kalifornischen Software-Herstellers Crystal Dynamics: Auf jeder Visitenkarte fletscht das sonnenbebrillte Tier die Zähne, den firmeneigenen Newsletter hat Crystal Dynamics auf "Gex-Wire" getauft. Viel Ruhm für eine Spielfigur, die bislang nur in einem wenig bekannten Jump'n'Run den Helden mimte: "Gex" war ein 2D-Hüpfer für die gefloppte 3DO-Konsole, der erst Monate später still & heimlich für Playstation und Saturn umgesetzt wurde. Die überfällige Rückkehr des Gecko möchte Crystal Dynamics jetzt im großen Stil begehen.

TITEL	Gex 2
HERSTELLER	Crystal Dynamics
SYSTEM	Playstation, N64
BRD-RELEASE	2. Quartal 1998

Rückkehr in 3D: Die Echse mit frechem Mundwerk wirft sich für jeden Hüpfspiel-Level neu in Schale, protzt mit Gags und Spezialeffekten.

Raus aus den angestaubten 2D-Kulissen und rein in eine 3D-Welt der Überraschungen und Gags. Wie im ersten Teil wird ein bekannter US-Komödiant Gex eine respektlose Stimme verleihen – für die deutsche Übersetzung kommt ebenfalls ein Profi ans Mikro. Gex ist als TV-Junkie berüchtigt (im ersten Teil wurde er sogar ins Innere eines Fernsehers gesaugt) und deshalb für seine neue Mission vortrefflich geeignet: Sein Erzfeind Rez will das gesamte TV-Netz übernehmen und für seine eigenen Zwecke mißbrauchen. Gex hüpft gegen den Größenwahn an und nützt die Thematik für zahlreiche Veräppelungen und Seitenhiebe auf das moderne Fernsehgeschehen. Um in der Welt der Polygone zu bestehen, wurde Gex' zweidimensionale Gestalt zum flüssig animierten 3D-Körper aufgeblasen. Aus 600 Polygonen ist die Echse in "Enter the Gecko" zusammengesetzt, über 3.000 Animationsphasen spendieren dem frechen Helden 125 verschiedene Bewegungen. Gefürchtet ist sein Schwanzhieb, der alle Feinde locker aus den Schuhen lüpft, sowie sein konkurrenzloses Sprungtalent. Kämpfen und hüpfen können auch Gex' Konkurrenten "Mario", "Croc" & Co., doch 3D-tauglicher als Gex ist keiner dieser



Gex' Maul ist nicht nur zum Labern da: Hinter den Reptilkiefern verbirgt sich eine geschickte Zunge, die sich Extras im Vorbeifliegen schnappt.

Freier Blick auf leckere Extras: Die 3D-Levels ermöglichen optimale Kameraeinstellungen.

Unter Gex´ peitschender Schwanzattacke zerbröseln sogar Zombies.

Lavaschimmer und Schattenwurf: Der flüssigen Animation des Helden spendiert Crystal Dynamics einen fehlerfreien Landschaftsrahmen.

Spielestars: Mit Saugfüßen krabbelt das Gecko senkrechte Wände empor und kraxelt kopfüber die Decke entlang – endlich ein Held, der seine 360°-Umgebung bis auf den letzten Winkel erforscht! Auch sein Mundwerk nützt "Gex" nicht nur zum Labern: Auf Knopfdruck peitscht die ellenlange Zunge blitzschnell hervor – versteckte Extras sind Gex´ beliebteste Speise.

Die Welten von "Gex 2" sind thematisch gegliedert. Gex trifft auf Martial-Arts-Finsterlinge im Fernen Osten und vermöbelt Gesindel in den nächtlichen Straßenschluchten von New York. Neben dem abschließenden Cyber-Level besticht vor allem das Geisterhaus durch 3D-Architektur ohne Slowdowns und Polygon-Poppereien. Für jeden Ort wirft sich Gex passend in Schale: Taucher- und Mondanzüge, Karatedress und Polizeiuniform hängen in seinem Kleiderschrank und machen aus Gex einen der grafisch vielseitigsten 3D-Helden. Momentan entstehen zeitgleich "Gex 2"-Versionen für PC und Playstation. Nahezu identische Grafik, aber zwei neue Levels verspricht Crystal Dynamics für die Nintendo-64-Variante, die gegen Sommer 1998 nachgeschoben wird. Statt Crystal Dynamics übernimmt das amerikanische Entwicklungs-Team Realtime (arbeitet für GT momentan am Rollenspiel "Youngblood") die knifflige 64-Bit-Programmierung. ***wi***

Gex und Pandemoniums Nikki sind die Stars im Crystal-Dynamics-Stall. Über eine Million Playstation-Spiele haben die Kalifornier bislang verkauft.

Kreatives Chaos: Ein Blick in die Programmier-Labors verrät die innige Geistesverwandtschaft zwischen kalifornischen Spieleentwicklern und MAN!AC-Redakteuren.



Bevor Gex in die Techno-Welt seines Feindes aufbricht, durchquert er Spukschloß, NY City und mittelalterliches Japan.

CRYSTAL DYNAMICS

Geboren auf dem 3DO

Die junge Geschichte des amerikanischen Software-Hauses Crystal Dynamics ist eng verbunden mit der glücklosen Multimedia-Konsole "3DO", dem ersten 32-Bit-CD-System der Welt. Für das 3DO entwickelte Crystal Dynamics das Rennspiel "Crash'n'Burn", das zeitgleich mit der Hardware in den USA erschien. Auch die meisten anderen Titel, mit denen sich 3DO-Besitzer in den ersten Monaten vergnügten, wurden bei Crystal Dynamics gefertigt – u.a. das Ballerspiel "Total Eclipse" und das Action/Strategiespiel "The Horde". Auch "Gex" begann sein Leben auf dem 3DO – als exklusives Hüpfspiel-Maskottchen sollte die Echse vor allem ehemalige Super-Nintendo-Besitzer zum 32-Bit-Umstieg locken. "Wir haben oft auf's falsche Pferd gesetzt, erst auf das 3DO, dann auf den Saturn", meint Marketing-Manager Scott Steinberg. Ab jetzt zählen für Crystal Dynamics nur noch der PC und die Playstation, während sich externe Partner um eventuell anfallende N64-Umsetzungen kümmern. Vom Full-Service-Software-Haus hat sich Crystal Dynamics mittlerweile zum Spiele-Studio gewandelt: Während sich die Kalifornier schwerpunktmäßig um Programmierung und Design kümmern, übernehmen internationale Partner Vermarktung und Vertrieb: In Deutschland erscheinen Crystal-Dynamics-Spiele über die Bertelsmann-Tochter BMG, in Japan über den Spielzeugriesen Bandai.

Bei Crystal Dynamics spielen sogar die Manager! Auch Marketing-Vize Scott Steinberg (rechts) bewies bei der "Gex 2"-Präsentation Geschicklichkeit.







"Gex" wurde als hüpfender 2D-Held auf dem 3DO geboren (siehe Bilder). Sein erstes Abenteuer gibt´s auch für Playstation und Saturn, ist im Handel aber kaum noch zu finden.


PC
CD-ROM
PlayStation

SLAGMAN'S

Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiel-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Leveln mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com



Just hopp it!

In geheimer Mission

Zwischen Feuertod und Monsterattacke: Nützt Lavaseen und Felsen um Euch den Rücken freizuhalten.

Während sich die Fantastic Four oder die Power Rangers in verruchten Großstadtvierteln prügeln, wagen die neun Youngblood-Superhelden den Schritt zur Echtzeitstrategie: MAN!AC führt Euch ins HQ der Helden.

Im rabiaten Comic-Universum bleiben Bösewichte wohl immer böse: Die rücksichtslose Terroristengruppe Serpentine Freedom Party entführt Wissenschaftler und Mitglieder der Militärführung in ihre Folter-Camps und bedroht die freie Welt mit gut organisierten Attentaten. Da die US-Army solchen Gemeinheiten nichts entgegenzusetzen hat, dauert es nicht lange, bis im Hautquartier der Youngbloods der heiße Draht zum Pentagon klingelt: Als Einsatzleiter für heikle Operationen übernehmt Ihr die die Planung, Team-Zusammenstellung und Ausführung streng geheimer Befreiungs- und Angriffsmissionen.

Nachdem Ihr Euch im "Briefing" ausführlich mit Infos über Zielgebiet, Feindstärke und Missionsziel eingedeckt habt, wählt Ihr unter Chupel, Die Hard, Riptide und Co. die geeigneten Superhelden für Euren Einsatz. Jeder verfügt über persönliche Superkräfte wie Unsichtbarkeit oder Superschlag und körperliche Attribute wie Schnelligkeit und Kraft – ganz im Sinn der Comic-Vorlage.

Nicht nur die Kampfspezialisten, auch deren Ausrüstung entscheidet über Sieg oder Niederlage: Im Vorratslager bestückt Ihr Eure Helden mit Laser, MG und Granaten. Brustpanzer und Platin-Rüstung wählt Ihr nicht nach modischen Aspekten, sondern nach Beweglichkeit und Kraft Eurer Helden. In der Hose verstaut Ihr noch ein paar nützliche Utensilien wie Verbandskästen und Miniradar. Habt Ihr Eure sieben Sachen gepackt, geht's per Düsenjäger ab ins Zielgebiet: Aus der Vogelperspektive überwacht Ihr Feindbewegungen zwischen Sanddünen und dichtem Buschwerk. Euer Team hat nur eine begrenzte Sichtweite, unerforschtes Gebiet ist dezent abgedunkelt. Per Knopfdruck erteilt Ihr Euren Muskelbergen Marschbefehle; klickt Ihr auf einen feindlichen Soldaten, greifen Troll und seine Kumpane an. Dabei müßt Ihr nicht jedem Krieger die Befehle einzeln einbläuen: Mit einem Klick stellt Ihr alle umrahmten Kämpfer unter ein Oberkommando. Via Iconmenü wechselt Ihr die Waffen und verbindet Eure Schußwunden; habt Ihr einen Radar im Gepäck, weist Euch eine kleine Übersichtkarte den Weg. Obendrein könnt Ihr in die Haut eines Helden schlüpfen und so aktiv am Prügelnahkampf oder Feuergefecht teilnehmen. Auch Zivilisten treiben sich in den Wäldern und Einöden herum und versorgen Euch mit wertvollen Tips über feindliche Stellungen und Hinterhalte.


Intelligente Steuerung: Klickt Ihr auf einen Gegner, verwandelt sich der Pointer in ein Angriffs-Icon.

Einige Eurer Kollegen sind übrigens im Einsatz verschollen: Im Zuge Eures Kampfes gegen die BSF-Terroristen gelingt Euch später die glorreiche Befreiung – einer Team-Erweiterung steht nichts mehr im Weg. Die finale Fassung bietet übrigens komplett deutsche Bildschirmtexte. *oe*



Die Bevölkerung steht hinter Euch: Im Krisengebiet trefft Ihr Zivilisten Informaten, die Euch wertvolle Tips geben.



TITEL Youngblood
HERSTELLER GT Interactive
SYSTEM Playstation
BRD-RELEASE Januar '98

Terroristen bekämpfen und Waffen kaufen: Comic-angelehnte Echtzeitstrategie aus der Vogelperspektive.


Sieg durch gründliche Planung: Nachdem Ihr Euch über Missionsziel und Feindstärke informiert habt, rüstet Ihr Euer Team mit Waffen aus.


Zielen nicht nötig: Mit dem überdimensionalen Raketenwerfer ist Euch kein Gegner allein gewachsen.

SPIEL MIT DEM FEUER!







Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!







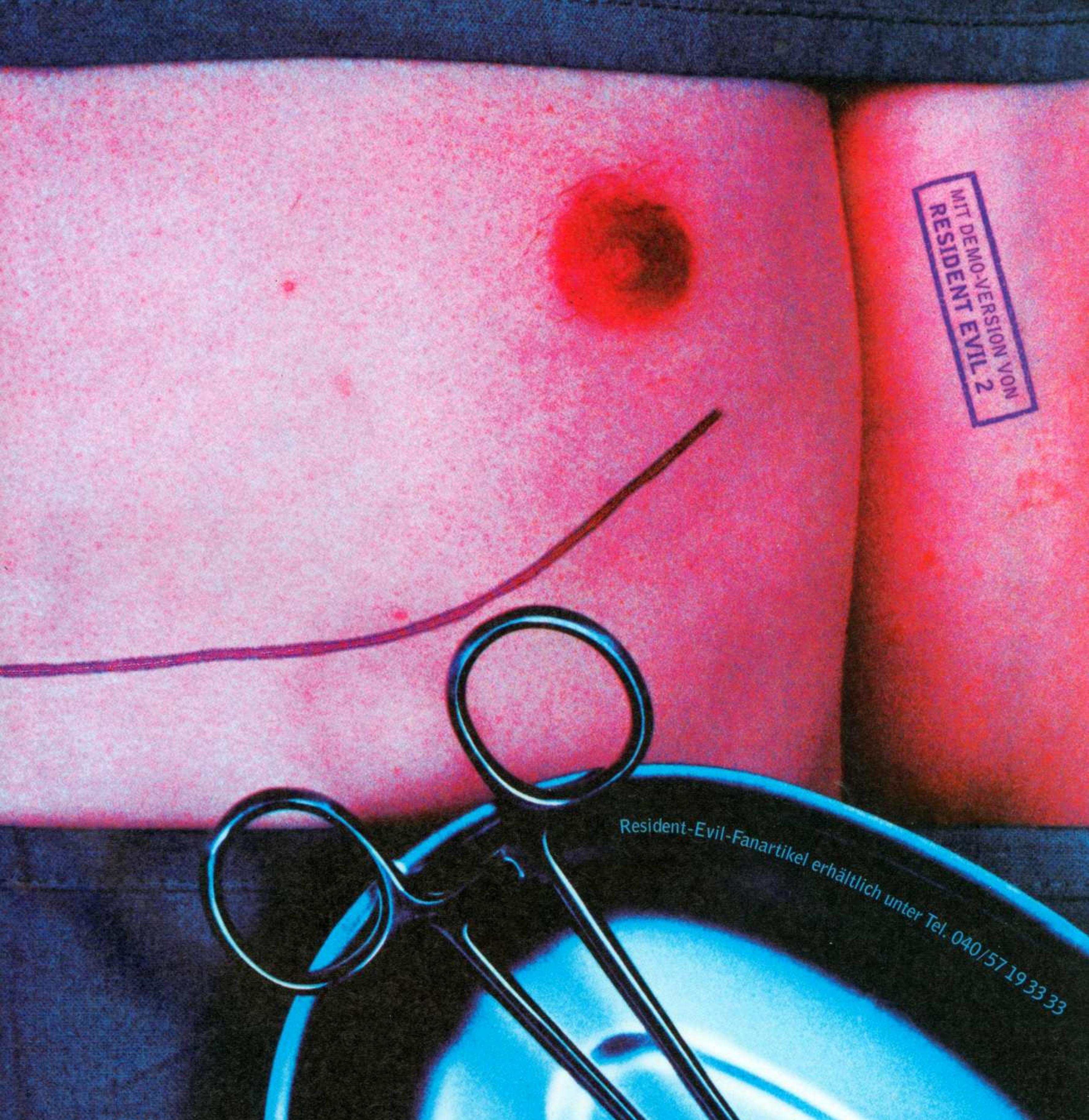




Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94


FREUT E
DIRECTO
www.vid.de
Du dachtest, Du hättest schon alles erlebt. Und plötzlich findest Du Dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Fünfzehn neue Räume, brandneue Cut-Scenes und extrem hohe Schwierigkeitsgrade lassen Dich bei jedem Schritt den eisigen Hauch des Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unvorstellbaren?
RESIDENT EVIL
[DIRECTOR'S CUT]

UCH. DER RESIDENT EVIL
R´S CUT IST DA.





Frühling auf Playstation

Die Weihnachtsmaschinerie läuft auf vollen Touren, doch Psygnosis tüftelt eifrig am Frühjahrsprogramm: MAN!AC enthüllt die 98er-Highlights aus Liverpool.



Elric

FANTASY-SCHARMÜTZEL

Basierend auf dem epischen Fantasy-Zyklus von Michael Moorcook besucht Ihr als übermenschlicher Albino Elric das Reich von Melnibonè. Euer machtvolles Schwert "Sturmbringer" durchstößt gräßliche Kreaturen und frißt dabei die Seelen der geifernden Monster. Doch auch Euch quälen finstere Mächte, auf der Suche nach dem "Kreuz des Chaos" überlebt Ihr nur mit weißer Magie und mystischen Zauberkräften. In zehn isometrischen Welten wirbelt Ihr Euren Zweihänder gegen angreifende Kriegsherren, Söldnerscharen und zähnefletschende Bluthunde. In der Endversion soll das epische Schlachtengemälde "Elric" mit effektvollen Lichtblitzen aufgewertet werden. Aufrüstungs-Extras für Euer Schwert und





Fantasy-Umsetzung "Elric": Ein imposanter Feuerwächter bespuckt Euch mit lodernden Flammen (links). Sprungpassagen und Magie würzen den Schwertkampf (rechts).



Sony-Discs fürs neue Jahr



TITEL	RELEASE	GENRE
Shadow Master	Januar '98	Shoot'em-Up
Elric	Februar '98	Action-Adventure
Rascal	Februar '98	3D-Jump'n'Run
Newman Haas Racing	März '98	Rennspiel
Sentinel Returns	März '98	"Absorb'em-Up"
Respect, Inc.	April '98	Strategie/Adventure

INDY-CAR-ACTION

Newman Haas Racing







Schnelle Geraden-Sprints, gefährliche Dreher: Impressionen aus dem US-Rennzirkus.

Nach "Formel 1 '97" recycelt der englische Entwickler Bizarre Creations seine Luxus-3D-Routinen und kümmert sich dabei erstmals um den US-Motorsport. Beim "Newman Haas Racing" ist die Indycar-Meisterschaft das Ziel Eurer Träume. Die superschnellen Fahrzeuge kommen ohne den technischen Schnickschnack der F1 aus (wie z.B.der elektronische Anfahrhilfen) und erreichen dank Turbolader Höchstgeschwindigkeiten jenseits der 300 km/h-Marke. Nicht nur die rasante Grafikroutine, sondern auch die zahlreichen Features von "Newman Haas" erinnern an "Formel 1". Ihr kämpft auf üppigen 15 Strecken um den Titel, schraubt auf Wunsch an Motor, Fahrwerk und Getriebe herum und schlüpft für eine virtuelle Karriere in den Overall eines "echten" Indy-Piloten.

Neben bekannten Namen wie Michael Andretti, Mark Blundell und Emmerson Fittipaldi sind die meisten Profis deutschen Motorsport-Fans allerdings unbekannt. Ein wesentlicher Unterschied zur Formel 1 liegt auch in der Art der Kurse: So wechseln enge, verzwickte Stadtkurse mit großzügig dimensionierten Rundkursen. Auch der Ingenieur in Euch ist gefordert: Paßt die wichtigsten Fahrzeugeinstellungen den Anforderungen der jeweiligen Strecke an und besucht rechtzeitig die Box, um Schäden am Chassis auszubügeln und nachzutanken.



Replay-Fahrt vor den Tribünen: Formel-Fans freuen sich auf neue Herausforderungen!

der

ABSORBIER-ABENTEUER

Sentinel Returns




Im Wandel der Zeit: Rechts oben ist das Ur-"Sentinel" für den Amiga-Heimcomputer eingeblendet.

Kurz vor dem Ziel: Mit dem Erreichen der Höhe des "Sentinel" hat dessen letzte Stunde geschlagen.

Den Strategie-Klassiker "Sentinel" kennen nur Veteranen. Das Kultspiel von Programmierer Geoff Crammond ("Revs", "Grand Prix 2") teilte die Spieler in zwei Lager: Diejenigen, die das revolutionäre Konzept von 3D-Welt, Transformation und Absorption verstanden, und jene (geschätzte) 90%-Mehrheit, die keinen Draht zu der Spielidee fanden. Im Update "Sentinel Returns" seid Ihr erneut spirituell auf einem hügeligen Planeten gelandet, und arbeitet Euch mit Hilfe eines Energievorrats nach oben. Im Klartext: Ihr bewegt Euch nicht selbst über das Spielfeld, sondern erschafft neue Roboter, in die Ihr "springt", und damit Eure Position verändert. Durch "Absorbieren" laßt Ihr Bäume und Felsen auf dem Spielfeld verschwinden, damit Euer Energiekonto wieder gefüllt wird. Der Haken an der Sache: Der auf einer Anhöhe stehende "Sentinel" (Wächter) dreht sich zwecks Überwachung ständig um die eigene Achse. Sieht er Euch, zwackt er Euch durch "Scannen" Energie ab. Ziel jedes Levels ist es, den Sentinel durch Erreichen seiner Höhe ebenfalls zu absorbieren und damit seinen Platz einzunehmen. Die 666 Abschnitte sind thematisch in Erde, Luft, Feuer und Wasser unterteilt, endgültig könnt Ihr den Sentinel nur im abschließenden "Void" zurückschlagen. Im Vergleich zum Original verspricht das Entwicklerteam "NoName" einen leichteren Spieleinstieg.




Geisterhaft-düstere 3D-Panoramen wecken ein Gefühl der Bedrohung: Der mächtige "Wächter" sieht Euch und kann jederzeit zuschlagen!



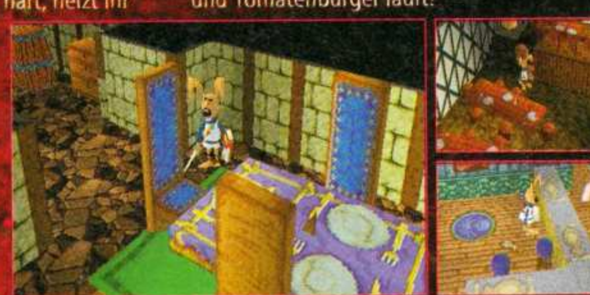
Formel fatal:
Aufgrund eines lizenzrechtlichen Problems arbeitet Psygnosis zur Zeit an einer leicht modifizierten Version von "Formel 1 '97". Die bereits ausgelieferte Fassung wird nicht mehr produziert und ist – soweit nicht "durchverkauft" – bereits aus dem Handel genommen. Formel-1-Fans ohne das 97er-Update müssen sich gedulden: Noch kann Psygnosis nicht sagen, wann die neue Fassung erscheint.

HASEN-ESKAPADEN

Bad Custard

Wer wird denn gleich die Löffel hängen lassen: Der "Bad Custard"-Held weiß nicht recht weiter.

Im Polygon-Königreich Fruit Kingdom gehts nicht mit rechten Dingen zu: Ein gefräßiger Drache läßt die Gemüsebevölkerung Hunger leiden, das Bier des ansässigen Klosters scheint vergiftet, und zu allem Überfluß hält ein Rudel Wikinger einige Gemüsebürger als Sklaven. Ein klarer Fall für den Karnickel-Junker Kinsley. Er soll sich in fünf Episoden als Thronfolger empfehlen und der "Bad Custard"-Bande den Garaus machen. Das humorige Action-Abenteuer schickt Euch in haarsträubende Gespräche, Gefechte und Gefahren mit über 100 verschiedenen Charakteren – kommt's hart auf hart, heizt Ihr ungemütlichen Ganoven mit Dolch, Armbrust oder "Bubble Gum Gum" ein. Acht Zaubersprüche helfen Euch beim Rätseln, doch Meister Langohr muß erst lernen, mit den komplizierten Dingern umzugehen! Ein riesiges Königreich will bereist werden: Sieben komplette Dörfer, 48 Gebäude und zwölf bevölkerte Dungeons warten auf das Karnickel mit der Lizenz zum Palavern: Der Countdown für Lauch, Salat und Tomatenburger läuft!



Kinsley erforscht das große Speisezimmer im Schloß von Fruit Kingdom: Das Bier ist gepanscht!




Rodney-Matthews-inspirierte Hintergründe für das düstere Schwertspektakel: Drei "Elric"-Schauplätze.

beschwörende Zauberformeln bahnen Euch einen Weg durch die Phalanx der Heere, bildschirmgroße Bosse wie der hünenhafte Feuerwächter versuchen, Euch aufzuhalten. Die isometrischen Gebirgs-, Wald- und Dorfgebiete scrollen in alle Richtungen, Abenteuer-Elemente und vereinzelte Schlüsselrätsel würzen den atmosphärischen Hack'n'Slay-Trip. Als besonderes Highlight dürfen zwei Schwertschwinger zugleich in die Welt von Melniboné eintauchen: Im Teamwork-Modus kämpft Ihr Schulter an Schulter gegen die anrückenden Mächte des Bösen. *cb*



Lichtblitze gegen dämonische Dungeon-Gestalten: Abenteurer Elric wird zum Magie-Lehrling.

SCHOLZ & FRIENDS

Neu: das passende Gum

Modell „Sport":
sicher selbst auf
feuchtem Untergrund.

Modell „Buggy":
starke Noppen
für starken Halt.

Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen
fünf total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.

PlayStation

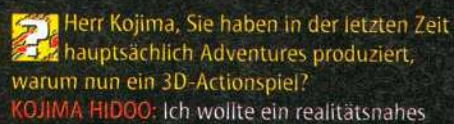
ocean

EUTECHNYX



mi für jede Gelegenheit.
Modell „Indycar“:
standfest auch bei
Höchstgeschwindigkeit.
Modell „Rallye Dakar“:
wenig Abrieb
bei extremer Belastung.
Modell „Straßenrallye“:
bewährt auf
wechselndem Grund.
TOTAL DRIVIN
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA
VIDEO GAMES ®
Laguna empfiehlt: Nie mit schadhaften Gummis fahren.





"Metal Gear Solid", die Playstation-Fortsetzung einer populären 8-Bit-Serie, ist einer der wichtigsten Konami-Titel 1998. Auch wir MAN!ACs halten das 3D-Action-Adventure um Hightech-Spionage und Infiltration, Sabotage und Massenschlachten für den aufregendsten Titel im Playstation-Katalog. Wir sprachen mit Projektleiter Kojima Hidoo und mit Nihkawa Yoji, Chefdesigner, Charakter- und Waffenexperten von "Metal Gear Solid". *wi*

Herr Kojima, Sie haben in der letzten Zeit hauptsächlich Adventures produziert, warum nun ein 3D-Actionspiel?

KOJIMA HIDOO: Ich wollte ein realitätsnahes Spiel machen. Ich denke, daß der Unterschied zwischen Adventures und der wirklichen Welt einfach zu groß ist. Deshalb habe ich mich entschlossen, ein realistisches Actionspiel zu produzieren. Natürlich wird es auch Elemente geben, die nicht realitätsnah sind, wie z.B. herumstehenden Erste-Hilfe-Koffer.

Warum wählte Konami die Playstation? Die gilt in Japan doch als Gerät für Einsteiger und Gelegenheitsspieler...

K. HIDOO: Ist das so? Wir haben die Sony-Konsole gewählt, da sie im Moment die beste Polygon-Grafikfähigkeit besitzt. Ein anderer Grund sind auch die von Ihnen erwähnten Gelegenheitsspieler. Sicherlich werden wir auch wie in unseren bisherigen Spielen "Snatcher" und "Policenauts" viel Wert auf den Detailreichtum der Kulissen legen. Spieler, die nur schießen wollen und welche, für die die Story wichtiger ist, kommen auf ihre Kosten.



"Metal Gear Solid" erscheint im zweiten Halbjahr '98 komplett eingedeutscht für die Playstation

Für das Spiel haben Sie sogar in Amerika recherchiert...

K. HIDOO: Wir haben uns dort die Waffengeschäfte und die Ausbildung der SWAT *(Special Weapons Assault Team)* angesehen. Auch das Scharfschießen wollten wir kennenlernen. Bei dieser Recherche bekamen wir ein echtes Gefühl für das Schießen mit einem Gewehr und ein Verständnis für die Bedeutung der Waffe in dieser Gesellschaft. Ich denke, wir haben viel über die Realität gelernt – die soll ja auch Thema unseres Spieles werden.

Haben Sie sich in Bezug auf die Grafik etwas Besonderes einfallen lassen?

NIHKAWA YOJI: Im Hinblick auf die Story soll die Hauptperson möglichst nicht auffallen. Das entspricht dem Konzept unseres Spiels und bringt die Grundthematik auf einen Nenner.

K. HIDOO: Das war ziemlich harte Arbeit, die Hauptpersonen nicht auffällig zu gestalten *(lacht)*. Herr Nihkawa vertraute uns an, daß er auch ein Zimmer mit Toilette programmiert. Wenn der Spieler nun einen Wächter fragt, wozu die Toiletten da sind, wird der Wächter antworten, natürlich um auf die Toilette zu gehen *(lacht)*. Der Spieler wird nun verwirrt sein und einen Trick oder eine Falle dahinter vermuten. Aber hier soll nur die ganz normale Realität dargestellt werden, ohne Tricks.

An welchem Aspekt des Spiels arbeiten Sie im Moment?

K. HIDOO: Zur Zeit überprüfen wir die Bewegungen der fertiggestellten Charaktere. Aktionen wie das Schießen mit dem Gewehr und Bewegungen wie das Angreifen ohne Waffen werden von Herrn Nihkawa verbessert.

Also dauert es wohl noch etwas, bis "Metal Gear Solid" fertig ist...

K. HIDOO: Wir werden es noch in diesem Jahrhundert schaffen *(lacht)*. Bitte haben Sie etwas Geduld.

"Die Realität ist unser Thema"

JAPANISCHE 3D-ENTWICKLER IM GESPRÄCH

Bei Sega und Konami arbeiten zwei erfahrene Teams an Action-Adventures, die das 3D-Genre revolutionieren sollen. Wir sprachen mit den Machern von "Metal Gear Solid" (Playstation) und "Burning Rangers" (Saturn).

BURNING RANGERS

Mit "Burning Rangers" möchte Segas "Sonic Team" die 3D-Technologie hinter "Nights" verbessern und (ähnlich wie die "Metal Gear"-Designer) für die Darstellung einer beängstigend realistischen 3D-Umgebung nutzen. Fünf Feuerwehr-Kämpfer der Zukunft durchstöbern mit Hightech-Equipment fliegend, springend und spurtend brennende Hochhäuser und Industrieanlagen. Wir sprachen mit dem "Burning Rangers"-Produzenten Herrn Naka, dem Hauptplaner Herrn Miyoshi und dem Chef-Designer Herrn Taijima.

Was war Ihre ursprüngliche Motivation hinter "Burning Rangers"?

HERR NAKA: Etwas völlig Neues zu machen! Nervenkitzel und Spannung: Bisher gibt es noch kein Spiel, in dem Flammen die Hauptrolle spielen. Wir versuchen auch die Unheimlichkeit und Schönheit der Flammen wirklichkeitsgetreu darzustellen. Auch das menschliche Drama des Fünfer-Teams steht im Mittelpunkt. Durch das Navigationssystem wird sich der dramatische Charakter des Spieles gut ausdrücken.

Werden der Held und seine vier Begleiter während des Spiels miteinander in Kontakt stehen und kommunizieren?

HERR NAKA: Ja, neben dem Spieler sprechen auch die anderen vier Charaktere miteinander, was den Realitätsgrad erhöht. Dadurch erhält der Spieler von seinen Begleitern auch nützliche Informationen.

"Burning Rangers" ist ein 3D Spiel, bei dem auch gesprungen wird. Ist es nicht schwierig, Sprünge in einer 3D-Welt richtig einzuschätzen und durchzuführen?

HERR NAKA: Richtig, in einem echten 3D-Spiel ist es schwer, den eigenen Standpunkt genau zu bestimmen. Deshalb unterstützen unsere Programmierer das Springen auf eine besondere Weise.

Wie sieht die Feuerbekämpfung der Zukunft aus?

HERR TAIJIMA: Als wir überlegten, wie die Ausrüstung der Zukunft aussehen könnte, sahen wir uns die Feuerwehr-Uniformen verschiedener Länder an. Letztenendes haben wir uns für die Uniform der amerikanischen Feuerwehr entschieden, weil das Tragen der vorgeschriebenen Ausrüstung von den einzelnen Feuerwehrmännern selbst gestaltet werden kann. Zusätzlich haben wir uns noch für Spezialschuhe entschieden, da es manchmal erforderlich ist, durch die Flammen zu gehen.

Sollte das Spiel von Anfang an auf Segas Analog-Pad abgestimmt sein?

HERR NAKA: Wir werden es exklusiv für das Analog-Pad entwickeln, weil dieser Controller das beste Spielgefühl vermittelt.

Enthalten die "Burning Rangers"-Grundrisse auch Fallen?

HERR MIYOSHI: Es wird einige Bereiche geben, in denen man sich vorsichtig bewegen sollte. Es werden mit Sicherheit einige tückische Fallen eingebaut werden.





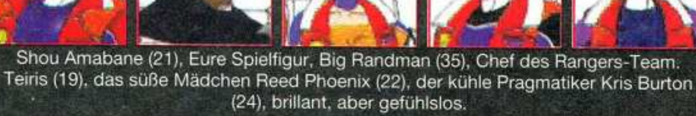


Interviews: Gamefront
Redaktion & Bilder: MAN!AC

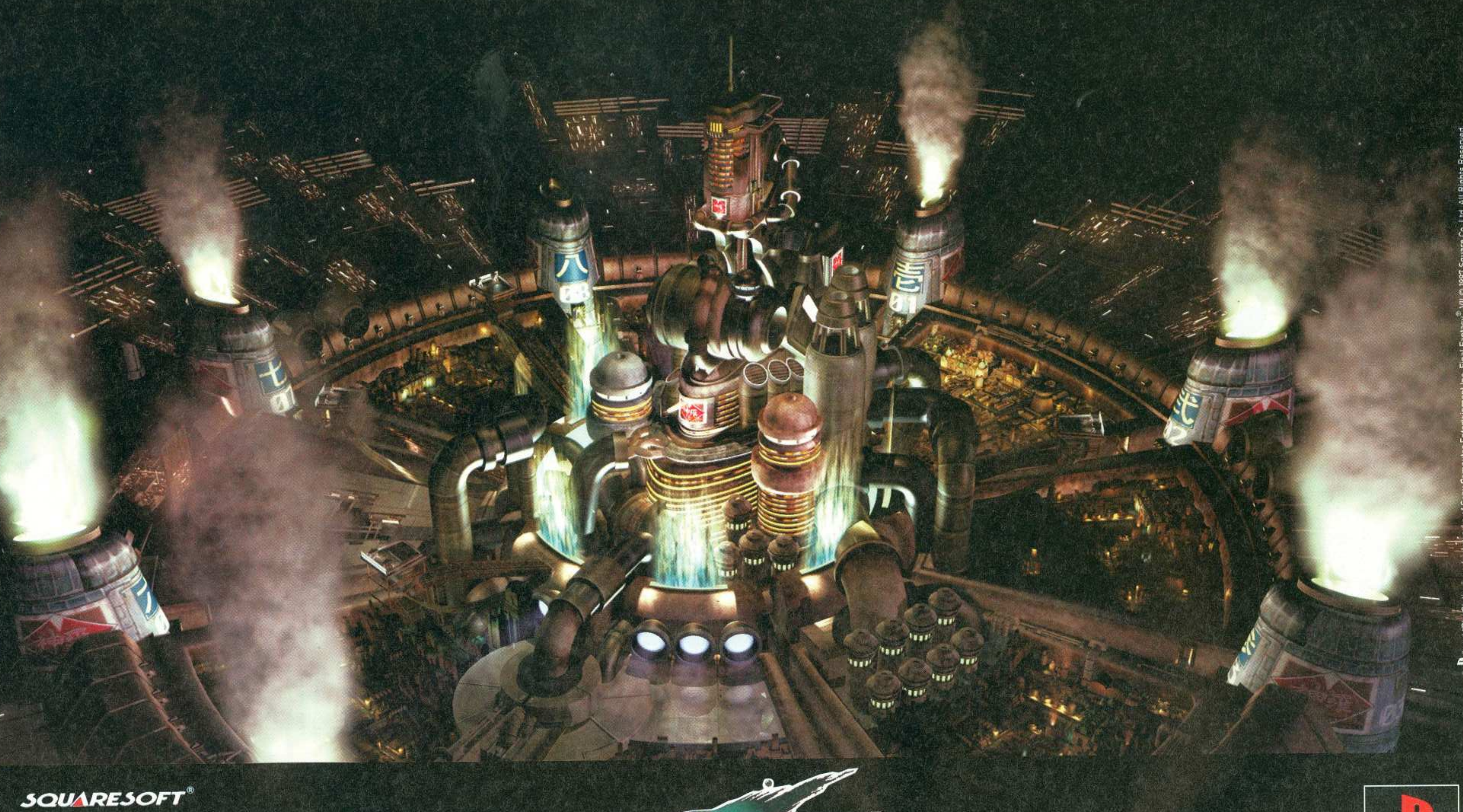






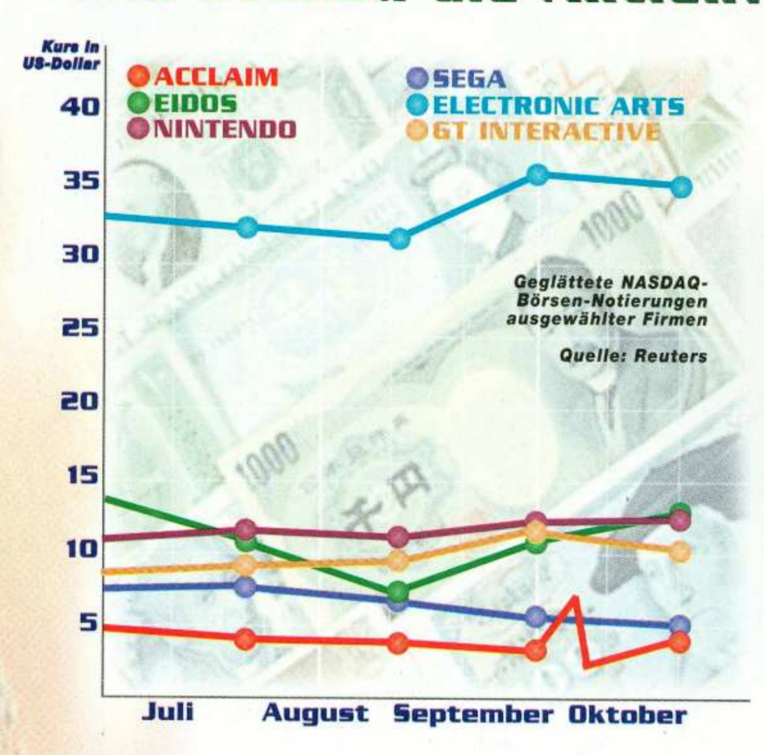


Shou Amabane (21), Eure Spielfigur, Big Randman (35), Chef des Rangers-Team, Teiris (19), das süße Mädchen Reed Phoenix (22), der kühle Pragmatiker Kris Burton (24), brillant, aber gefühlslos.



DER ERSTE TRAUM MIT OFFENEN AUGEN.
SQUARESOFT®
DAS MEISTVERKAUFTE SPIEL
DER WELT EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION.
3 CDS. ÜBER 70 STUNDEN IN
EINER ANDEREN WELT.
„DIESES SPIEL HAT GOTT GEMACHT!"
FUN GENERATION. 11/97
FINAL FANTASY VII
PlayStation
IT'S NOT A GAME

Wie stehen die Aktien?





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /· **Formel 1 '97** — **Psygnosis**
Die Saison ist zuende - aber nicht auf der Playstation! Zehntausende kämpfen weiterhin um wertvolle zehntausendstel...

2 /· **Nuclear Strike** — **Electronic Arts**
Wir lassen uns das Schießen nicht verbieten! Vor allem nicht, wenn dahergelaufene Halunken einen Atom-Flohmarkt veranstalten...

3 /· **Abe's Oddysee** — **GT Interactive**
Asylrecht für Abe! Der pfeifende Sympath aus der entlegenen Oddworld hat für ignorante Mudokon-Verächter nur ein Grinsen übrig.

4 /4 **Vergessene Welt** — **Electronic Arts**
Ich wollt', ich wär ein T-Rex: Vor Frustanfällen mit kapitalem Pad-Schaden schützen Euch die MANIAC-Tips in Ausgabe 11/97.

5 /· **NHL '98** — **Electronic Arts**
Jetzt kommt sie wieder, die kalte Jahreszeit. Pünktlich zum Herbstfrost legen Hockey-Cracks die neueste "NHL"-Scheibe auf.

Sega of Europe läßt Malcolm Miller ziehen

Noch auf Segas ECTS-Party im September präsentierte Geschäftsführer Miller das Programm für das nächste Halbjahr

Miller, CEO (Chief Executive Officer) von Sega of Europe, übernahm das Amt vor fast einem Jahr von Andy Mee. Nach dreijähriger Mitarbeit im Unternehmen verläßt Miller Sega vertragsgerecht und mit unbekanntem Ziel. Neuer Geschäftsführer wird Kazutoshi Miyake, der seit zehn Jahren im Unternehmen beschäftigt ist. Ab 1994 nahm Miyake in der europäischen Firmenzentrale die Position des Chief Operating Officer ein. "Wir haben ein professionelles Team und ein starkes Produktportfolio, das wir in diesem Winter durch ein neues Line-Up an Top-Titeln kräftig ausbauen werden", kommentierte der neue Chef die zukünftigen Aufgaben.

Game Boy-Erfinder Gunpei Yokoi verstorben

Am 4. Oktober wurde der ehemalige Entwicklungschef von Nintendo Opfer eines Verkehrsunfalls

Nach einem Auffahrunfall stieg Gunpei Yokoi aus seinem Wagen und wurde daraufhin von einem nachfolgenden Fahrzeug erfaßt. Zwei Stunden später verstarb der 56jährige an inneren Verletzungen.
Neben dem Game Boy entwickelte Yokoi für Nintendo u.a. auch das NES und produzierte die populäre "Metroid"-Spieleserie. Das letzte Projekt für Nintendo war der Virtual Boy (rechts), ein tragbares Videospielsystem mit 3D-Effekten. Im Zuge des kommerziellen Mißerfolgs dieser Konsole verließ Yokoi im August 1996 das Unternehmen, um mit der eigenen Technik-Firma Koto neue Handheld-Spiele für Kinder zu entwickeln.





161 Cheats, Tips & Kniffe: Die Playstation-Bibel

Der "Game Breaker" hilft Euch aus der Patsche, wenn Ihr bei Eurem Lieblingsspiel kein Land mehr seht.

Doch nicht nur Unverwundbarkeits-Cheats und Level-Anwahlen findet Ihr in dem über 130 Seiten starken Schmöker, auch versteckte Spielmodi, Debug-Menüs und witzige Bonus-Features steigern den Konsolen-Spaß . Neben aktuellen Spielehilfen wie zu "Warcraft 2" findet Ihr jede Menge Tips zu Oldies wie "Worms", "Time Commando" oder "Wipeout". Alles in allem werden 161 Spiele behandelt. Der "Game Breaker" kostet DM 24,80 und ist im Buch- und Zeitschriftenhandel erhältlich.



Bestell-Hotline:
0180/5256789 (Telefon)
06181/26690 (Fax)

Infos erhaltet Ihr per Fax-Abruf unter der Nummer 06181/26662 oder im Internet über die Adresse **www.modern-media.net**

Nintendo senkt Preise

Zu Weihnachten erscheinen einige N64-Spiele für knapp 100 Mark

Mit "Diddy Kong Racing", "Mischief Makers" und "Bomberman 64" beschert Nintendo den 64-Bit-Fans preiswertes Spielevergnügen zum Fest. Auch die Preise für Lizenznehmer-Spiele ("Third Parties") wurden von Nintendo gesenkt. Inwieweit die Fremdhersteller den neuerlichen Preisvorteil an die Endkunden weitergeben, ist unklar. Rechnet aber damit, daß in Zukunft kein Nintendo-64-Modul mehr als 150 Mark kostet und der durchschnittliche Preis um 10 bis 20 Mark sinkt.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 Resident Evil — Sega
Donnerwetter! Nach der schockierenden Demo-Visite von "RE 2" mutet das Originalspiel wie ein Kinderausflug in die Geisterbahn an.

2 /- Warcraft 2 — Electronic Arts
Echtzeit-Perlen sind rar, aber beim Ork-Schlachten macht jeder Genre-Fan gerne mit: Schließlich ist jeder ein kleiner Eroberer...

3 /- Worldwide Soccer '98 — Sega
Fußball total! Da die WM-Teilnahme jetzt unter Dach und Fach ist, kann sich der Kicker-Freund intensiv um die Landesmeisterschaften kümmern!

4 /4 Dragon Force — Sega
Das grafisch spektakuläre Strategiespiel beißt sich quasi auf Platz 4 fest - Achtung, hochgradige Suchtgefahr im Fantasy-Bürgerkrieg.

5 /- Last Bronx — Sega
Das fesche Straßenkampfduell glänzt mit hoher Auflösung und hartem Stockeinsatz. Grobe Keile im polygonalen Ghetto-Milieu.

Psygnosis entwickelt in San Francisco

Mit dem insgesamt achten Entwicklungsstudio konzentriert sich Psygnosis auf Highend-PC-Software

Unter der Leitung des ehemaligen Dreamworks-Managers Vincent Hedges hat die englische Sony-Tochter ihr erstes überseeisches Entwicklungsstudio eröffnet. Im kalifornischen San Francisco arbeiten ab März 1998 über 100 Produzenten, Programmierer und Grafikspezialisten für Psygnosis an neuen 3D-Spielen vor allem für den PC. Ein weiterer Schwerpunkt des in sechs Teams aufgeteilten Entwicklungsstudios ist die Konzeption und Realisation von Multiplayer- und Online-Spielen.

Spieleklassiker für Handheld PCs

Der amerikanische Publisher MobileSoft erwarb die HPC-Rechte für das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten

Bis heute wurden rund 40 Millionen "Tetris"-Versionen für nahezu alle gängigen Heimcomputer und Spielkonsolen verkauft. Selbst mobile Datenbanken (u.a. von Sharp) können mit "Tetris"-Karten gefüttert werden. Henk Rogers, der Mann, der sich vor zehn Jahren im verworrenen Streit um die "Tetris"-Rechte durchsetzte und das Spiel damals u.a. an Nintendo verkaufte, hat auch bei der jüngsten Lizensierung seine Hände im Spiel. Über seine im letzten Jahr gegründete Vermarktungsgesellschaft "Blue Planet" will er den Klassiker für alle kommenden Plattformen verkaufen. MobileSoft lizensierte "Tetris" für das "Windows CE"-Betriebssystem, das Microsoft als Software-Fundament einer neuen Generation von "Handheld PCs" (HPC) entwickelte. Zahlreiche Computer- und Elektronik-Hersteller (u.a. Hitachi und Philips) werden ihre tragbaren HPCs mit der "Windows CE"-Oberfläche ausliefern.



Skandal! Lara Croft läßt sich nicht mit Mario ein!

In einem Exklusiv-Deal verpflichtete sich Hersteller Eidos, künftige "Lara Croft"-Spiele ausschließlich für Sony-Konsolen zu entwickeln.

Besonders Nintendo hatte in der Vergangenheit großes Interesse an "Tomb Raider"-Umsetzungen für das Nintendo 64 bekundet. Mit der jetzigen Regelung müssen auch Sega-Freunde vorläufig Abschied von Lara nehmen: Nach der Verlautbarung von Eidos, "Tomb Raider 2" nicht für den Saturn zu entwickeln, bedeutet dies auch das Aus für Gerüchte, der Saturn-Nachfolger "Dural" werde mit einem Lara-Abenteuer beglückt. Ausgenommen von dieser Regelung sind allerdings PC-Umsetzungen, da sich der Vertrag nur auf Konsolen-Hardware bezieht. Die Vereinbarung soll bis zum Jahr 2000 gelten.

Neuer Sport für Infrarot-Fans: Joypad-Zapping!

Mit dem Multi-Pad regeln Playstation-Fans während des Spiels auch die wichtigsten TV-Funktionen!

Die grauen Pads sehen den Original-Steuergeräten verblüffend ähnlich. Sie sind paarweise im Set mit einem Empfangsteil erhältlich, das an die beiden Playstation-Joypadports angeschlossen wird. Fast alle erhältlichen Fernsehgeräte sollen mit den Infrarot-Kommandos kompatibel sein, regulierbar ist sowohl die Lautstärke als auch der aktuelle Programmplatz. Weitere Informationen über das knapp hundert Mark teure Nobel-Zubehör gibt's bei:

Game Express
Thomas Obermeier,
Stadtgraben 45,
94315 Straubing,
Tel.: 09421/87514

GEWINNEN MIT MAN!AC

Zap-Pad-Verlosung

MAN!AC hat ein Herz für Couch-verliebte Spieler, die es gern gemütlich haben. Wer nicht dauernd seine TV-Fernbedienung suchen will, macht mit – und gewinnt mit Glück eines von fünf der oben vorgestellten Infrarot-Sets für die Playstation! Um eines der Fernbedienungs-Sets zu ergattern, beantwortet einfach folgende Fragen.

- Wie heißt der US-Ausdruck für faule TV-Glotzer? (Die essen gerne Kartoffelchips...)
- Welche TV-Funktionen übernimmt das Pad-Set, ohne daß Ihr eine TV-Fernbedienung braucht?
- Unter welcher Telefon-Nummer könnt Ihr die Infrarot-Pads (und die dazu passenden Videospiele) bestellen?

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:
Cybermedia Verlag
Kennwort: Kabelfrei dabei
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 15.12.97

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Erntedankfest auf dem Super Nintendo

Zum Ausklang des 16-Bit-Zeitalters übersetzt Nintendo ein kindgerechtes Rollenspiel aus Japan.

Kurz bevor auch die letzten 16-Bit-Konsolen eingemottet werden, liefert Nintendo ein vorbildlich eingedeutschtes, inhaltlich sehr ungewöhnliches Rollenspiel für das Super Nintendo aus: In "Harvest Moon" erbt Ihr den Hof Eurer Eltern und müßt Eure Landwirtschaft in einem idyllischen Gemeinwesen etablieren. Kontakte knüpft Ihr vor allem mit der örtlichen Weiblichkeit - um zu erfahren, wie Eure Komplimente und Blumen ankommen, schmökert Ihr in den Tagebüchern der Mädchen. Neben dem sympathischen Bauern-RPG bringt Nintendo auch ein "Die Maus"-Spiel (Game Boy) in den Handel.



Ernten und Flirten: "Harvest Moon" ist Nintendos Super-NES-Weihnachtstitel.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Sega Touring Car	Sega	SA	Rennspiel
Sonic R	Sega	SA	Rennspiel
Return Fire	GT Interactive	SA	Action/Strategie
Lamborghini 64	Titus	N64	Rennspiel
Diddy Kong Racing	Rare	N64	Rennspiel
Mischief Makers	Enix/Nintendo	N64	Jump'n'Run
Bomberman 64	Hudson/Nintendo	N64	Bomb'em-Up
Top Gear Rally	Ocean	N64	Rennspiel
Kurushi	Sony	N64	Denkspiel
G-Police	Psygnosis	PS	Action
Dynasty Warriors	Koei	PS	Beat'em-Up
Bug Riders	GT Interactive	PS	Rennspiel
Hercules	Sony	PS	Jump'n'Run
Tennis Arena	UBI Soft	PS	Sportspiel
Final Fantasy 7	Sony	PS	Rollenspiel
Tomb Raider 2	Eidos	PS	Action-Adventure
Spawn	Sony	PS	Action-Adventure

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
NBA Action '98	Sega	SA	Sportspiel
Enemy Zero	Sega	SA	Adventure
Golden Eye (PAL, nicht in D)	Nintendo	N64	3D-Shooter
FIFA '98-Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	SA, PS, N64	Sportspiel
Crash Bandicoot 2	Sony	PS	Jump'n'Run
Spice World	Sony	PS	"Interaktive Musik"
Test Drive 4	Accolade/EA	PS	Rennspiel
Discworld 2	Psygnosis	PS, SA	Adventure
Everybody's Golf	Sony	PS	Sportspiel
Auto Destruct	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Castlevania - Symphony...	Konami	PS	Jump'n'Run
Ace Combat 2	Namco	PS	Action-Flugsimulation
Power Soccer 2	Psygnosis	PS	Sportspiel
Youngblood	GT	PS	Rollenspiel
Time Crisis	Sony	PS	Gamegun-Shooter
Grand Theft Auto	BMG Interactive	PS	Rennspiel
San Francisco Rush	GT Interactive	PS, N64	Rennspiel

Nintendo: Spiele aus dem Download-Automaten

Auf der Suche nach neuen Vertriebswegen verbündete sich Nintendo mit einer der größten Warenhausketten Japans

Jetzt gehen Nintendo und die Lawson-Kette einen Schritt weiter und geben den Startschuß für die "Multimedia Station", einem Automaten, aus dem u.a. Nintendo-Spiele heruntergeladen werden. Die "Multimedia Station" (MMS) ist eine Joint-Venture-Entwicklung zwischen Lawson und IBM Japan, als Content-Provider für Informationen aller Art fungieren u.a. Nintendo und die Reiseagentur JTB.
In rund 100 Geschäften wird das Spielautomaten-große Gerät seit Ende September aufgestellt. Spätestens bis Frühjahr 1998 sollen alle 6387 Lawson-Geschäfte mit einer MMS ausgestattet sein. "Nintendo Power" ist nur ein, wenn auch gewichtiger Dienst der MMS: Japanische Spieler, die eine leere "SF Memory Cassette" erworben haben, können für umgerechnet rund 15 Mark aus einem Angebot von 100 Super-Nintendo-Spielen wählen und diese von der MMS auf die Memory-Kassette laden.

Dirk "the Daring" kämpft, grübelt und stirbt auf DVD

Dank DVD-Speicher erscheint in Kürze endlich eine "Dragon's Lair"-Heimversion in Automatenqualität



Laut Digital Leisure ist dies die erste vollständige Umsetzung. Mit MPEG2-Kompression und AC3-Raumklang wird die wegweisende Grafik und der hervorragende Sound optimal eingefangen. Für ein Spiel wie "Dragon´s Lair", dessen Qualitäten im audiovisuellen Bereich liegen, macht die PC-Neuauflage durchaus Sinn (Bild rechts: Die pixelige Mega-CD-Version). Digital Leisure lizensierte auch die Nachfolger "Dragon´s Lair 2" und "Space Ace". Für alle Spiele zeichnete das Team des US-Zeichentrick-Profis Don Bluth verantwortlich.

NEWS

Sega investiert in Sportspiel-Entwickler

Vom Bandai-Schock hat sich Sega USA inzwischen erholt und investiert bereits in den nächsten Top-Developer

Visual Concepts ist einer der verläßlichsten Hersteller von Sportspielen, die seit 1988 zum Großteil von Electronic Arts ("NHL Hockey", "Madden NFL") und Sega vermarktet werden. Doch auch andere Genres wurden bedient: So programmierte der Entwickler u.a. die 32-Bit-Version des Isometrik-Ballerspiels "Viewpoint" (Playstation, 1996), das Barbaren-Beat'em-Up "Weaponlord" (SNES, 1995) und die Knetgummi-Prügelei "Clayfighter" (SNES, 1993). "Indem wir das Talent von Visual Concepts mit unserem neuen Inhouse-Team kombinieren, bauen wir das beste Sportspiel-Team der Welt auf", kommentiert Segas Bernard Stolar den Kauf eines Aktien-Minderheitenanteils. Visual Concepts beendet gerade die Arbeit an "NBA Action 98", das für PC und Saturn erscheint.

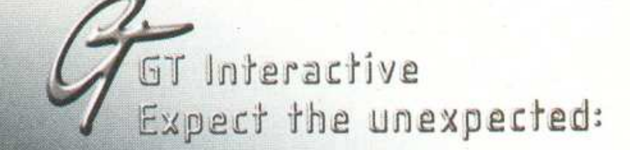


Barbarische Prügelschlacht mit Blutfontänen-Beiwerk: "Weaponlord" auf dem Super Nintendo.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. (/ -) **Lylat Wars** — **Nintendo**
   Füchse im Weltraum: Dank 64-Bit-Power und Vibrationen fühlt Ihr Euch schon bald wie Superflieger Fox persönlich
2. (/ -) **Multi Racing Championship** — **Ocean**
   Zwar kein "Sega Rally", doch auch im Nintendo-Cockpit schlittert Ihr gekonnt ums Eck!
3. (/ 1) **Blast Corps** — **Rare**
   Nanu, schon alles zerstört, was Euch im Weg steht? Die Vernichtungseinheit hat offensichtlich ganze Arbeit geleistet. Mauer- und Steinbruch!
4. (/ -) **Wayne Gretzky Hockey** — **Nintendo**
   Nur die Ruhe, 64-Bit-Fans, auch auf Nintendo-Modul tretet Ihr zum Scheibenschießen an!
5. (/ -) **Super Mario Kart 64** — **Nintendo**
   Vorsicht, Mario, die rasende Affenbande um Diddy Kong ist Dir bereits dicht auf den Fersen. Besser Turbo zünden!





1.5



90 %



87 %



88 %



10/10

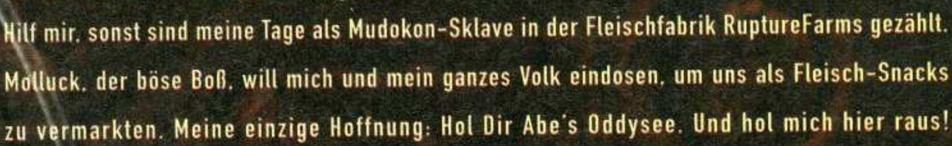


87 %

„Hey, Du da!
Nicht umblättern.
Hol mich hier raus!"

ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE

ODDWORLD INHABITANTS



PlayStation

...Lord Vader röchelt für Hasbro: Der Spielzeugriese (siehe "Monopoly"-Test in dieser Ausgabe) hat sich bestimmte Rechte zu den in Produktion befindlichen Fortsetzungsfilmen von "Star Wars" gesichert. Pünktlich zum anvisierten US-Kinostart im Mai 1998 werden sowohl Actionfiguren als auch Brett- und Elektronikspiele in den Handel kommen. Nebenbestandteil der Vereinbarung war die Bevorzugung von Hasbro bei der Lizenzvergabe zu künftigen Lucasfilm-Projekten.



BMG-Soccer (Arbeitstitel)

BMG für Playstation, ab 2. Quartel '98 in Deutschland



Die gegnerische Mannschaft rottet sich zur Mauer zusammen und erwartet den Freistoß des argentinischen Schützen

BMG hat sich von der Fußball-Euphorie anstecken lassen und bereitet für das erste Halbjahr '98 eine hauseigene Soccer-Simulation vor. Auf den letzten internationalen Messen wurden wir stets auf das kommende Sport-Highlight hingewiesen, nun durften wir das Spiel erstmals in Augenschein nehmen und selbst zum Joypad greifen.

Als Entwicklungsteam hat man die neuformierte US-Truppe Z-Axis auserkoren, die sich u.a. aus ehemaligen EA-Sports-Mitarbeitern zusammensetzt. Unter den Fittichen des





Welt-Premiere: Erstmals läuft ein Playstation-Fußballspiel in der hohen Auflösung von 512x256 Pixeln.

Creative-Directors Gordon Bellamy wird fleißig an 3D-Routinen, Motion-Capture-Animationen und der Künstlichen Intelligenz von Mitspielern gearbeitet. Das ganze Menü-Drumherum steht zwar noch nicht, doch das ist laut Gordon "nur Nebensache". "Wir konzentrieren uns zunächst auf das Spiel. Das hat absolute Priorität", meint der Fußball-Fachmann. Auf eine Welt-Premiere ist Gordon besonders stolz: Als erste Fußball-Simulation läuft der noch namenlose Titel in der hohen Playstation-Auflösung – und das sieht schon jetzt ziemlich gut aus. Außerdem freuen wir uns auf den "Trash-Talk": Ist ein Spieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, flucht er in seiner Landessprache. Da ein paar Dutzend National-Mannschaften mitkicken, wird die Meckerei ziemlich international.



Zur besseren Orientierung: Die Zielscheibe im Tor gibt die aktuelle Schußrichtung an.

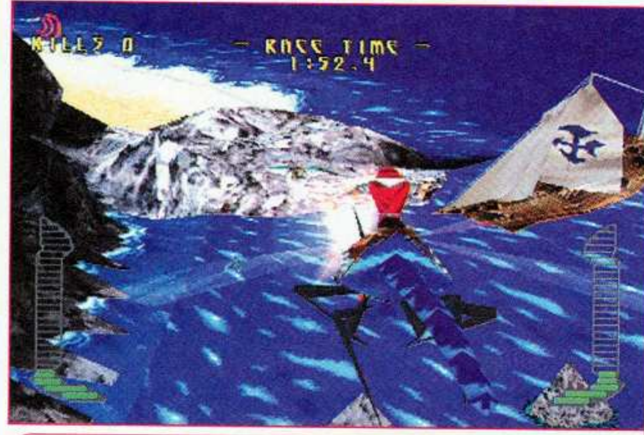
Bei der Steuerung berücksichtigt Z-Axis die Interessen von Fußball-Greenhorns, hat aber etliche Finessen für "FIFA"- und "ISS"-Freaks in petto. Unser erster Eindruck war jedenfalls ausgesprochen gut.



Schuß und Tor: Der Goalie hat danebengegriffen und beschimpft nun seine Vorderleute...

Bug Riders

GT für Playstation, ab Januar '98 in Deutschland



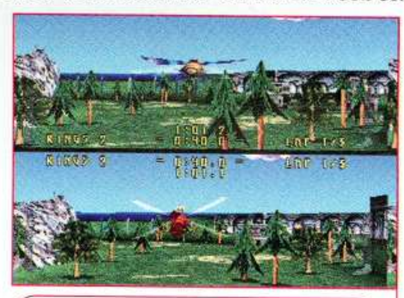
Tauchflug in die Piratenbucht: Anfangs habt Ihr Schwierigkeiten, den Kursverlauf zu erkennen.

Die "Bug Riders" lieben aufregende Luftkämpfe und rasante Wettflüge, pfeifen allerdings auf Helikopter und Jets: Zum einen sind solche technischen Wunderdinge im fernen Reich von "Entymion" noch gar nicht erfunden, zum anderen eignen sich Insekten viel besser zum eleganten Dahinschweben auf warmen Luftströmungen. Doch ein Problem entsteht beim freien Flug über die Polygon-Areale: So gutmütig die XXL-Biester auch sein mögen, für ein zünftiges Wettfliegen entwickeln sie zuwenig Geschwindigkeit. Da es an Düsentriebwerken mangelt, behelfen sich die insgesamt 22 unterschiedlich leistungsfähigen Bioflieger mit einer Peitsche, die den armen Tierchen das Letzte an Schlagfrequenz aus den Flügeln trommelt. Doch zu sehr dürft Ihr die Schaben-Staffel nicht quälen: Gebt Ihr Eurem "Bug" zuviel Haue, verweigert er den Dienst und sanftere Insektenbändiger ziehen schadenfroh an Euch vorbei.



Freier Flug für freie Insekten: Mit Peitschendisziplin verhindert Ihr die vorzeitige Ermüdung des Käfers!

Neben dem Insel-Championat, bei dem es um den Titel des Insel-Imperators geht, ballert Ihr im Kampfmodus mit Kugelblitzen auf den Vordermann. Beim Splitscreen-Duell (vertikale und horizontale Teilung sind erlaubt), düst Ihr ebenfalls mit voller Bewegungsfreiheit über die 15 Strecken. Neben ständigem Blick auf die aktuelle Position (und dem Vereiteln von Überholmanövern!) ist die abwechslungsreiche und anspruchsvoll zu fliegende Topographie der Insel die größte Herausforderung. Ihr düst abwechselnd im Steig- und Sinkflug durch Buchten sowie Anhöhen hinauf und steuert im Tiefflug durch verwaiste Burgruinen – möge das bessere Insekt gewinnen!



Im Splitscreen flattert Ihr um die Wette oder ballert mit Lichtblitzen aufeinander.



Der teuflisch grinsende "Jester" und seine hurtige Schabe: Acht Charaktere fliegen mit.




KNALLIG
KURVIG
"Crystal Dynamics hat hier ein grandioses As im Ärmel... Kauft dieses Spiel!"
Götz Schmiedehausen
Fun Generation 12/97: 10/10
Videogames 11/97: 86%
Games Classic
PlayStation Magazin 12/97: Wertung 1,6
Play Tip PlayStation 12/97
Mega Fun 12/97: 83%
AB SOFORT FÜR DICH DA!
PlayStation
BMG INTERACTIVE
CRYSTAL DYNAMICS
USK Geeignet ab 6 Jahren
HTTP://WWW.BMGINTERACTIVE.COM

MOTORSPORT-SIMULATION PUR!

SCHENK DEINEM GEGNER KEIN HUNDERSTEL!



Mit 16 getunten Serienautos fährst Du mit über 250km/h über acht britische Rennstrecken.

Das realistische Fahrverhalten, das Röhren der Motoren und die fünf Kameraperspektiven ziehen Dich mitten auf die Piste.

Sechs unterschiedliche Wetterverhältnisse forden Dein ganzes Fahrkönnen.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code fährst Du mitten durch Deine Gegner?
CMCOLLOFF CMNOHITS CMPASS


Spektakuläre Unfälle


Massenkaramboulagen


Heiße Verfolgungsjagden


Gib Alles

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT SECHS WETTERBEDINGUNGEN,







Die erste Pausen-Animation der Welt? In Archer MacLeans "International Karate" begnügten sich alleingelassene Kämpfer mit einer mündlichen Rüge zum Weiterspielen, die Fortsetzung "IK+" konfrontiert Euch mit nackten Tatsachen. Weiterspielen oder Hosen runter!





Klassiker: David Perrys "Aladdin" war das grafisch beste Mega-Drive-Hüpfspiel. Disneys zeitlosen Stil verband der Wahlkalifornier mit seinem eigenen Sinn für optischen Slapstick. Hat Aladdin mal nichts zu tun, lehnt er sich auf seinen Säbel, zieht einen Apfel aus der Tasche und balanciert ihn elegant über Arme und Rücken. Respekt!



Take A

Was treiben Spielehelden, wenn Ihr mal nicht hinschaut, sie stehen laßt und aus dem Raum verschwindet? MAN!AC beobachtet Mario, Sonic & Co. in ihren Spielepausen.

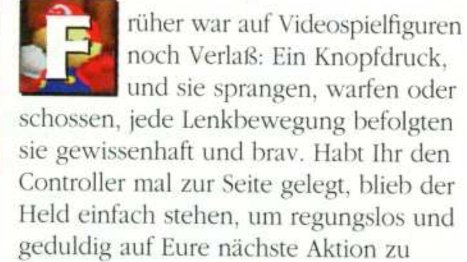




Gelangweilt In der 16-Bit-Ära: Buster aus den "Tiny Toons" (Mega Drive) schaut wie viele seiner Hüpf-Kollegen erst ungeduldig und tappt mit dem Fuß. Dann gähnt er und gönnt sich eine herzhafte Mütze Schlaf. Dieser Anblick tut dem übermüdeten Dauer-Zockern gut...

Früher war auf Videospielfiguren noch Verlaß: Ein Knopfdruck, und sie sprangen, warfen oder schossen, jede Lenkbewegung befolgten sie gewissenhaft und brav. Habt Ihr den Controller mal zur Seite gelegt, blieb der Held einfach stehen, um regungslos und geduldig auf Eure nächste Aktion zu warten.

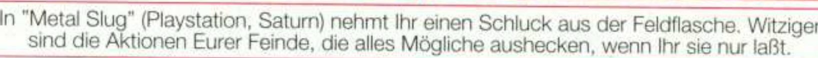
Mit den Cartoon-Helden der 16-Bit-Ära machte sich Eigensinn und ein verstörter Hang zur Albernheit unter den Joypad-Stars breit: Figuren, die über Sekunden oder Minuten von "ihrem" Spieler nicht beachtet wurden, schnitten plötzlich Fratzen oder riefen Euch ein ermunterndes "Hurry Up" durch die TV-Lautsprecher – die VIPs der Nintendo- und Sega-Welt waren es leid, von Euren Joypad-Kommandos



Playstation-Exot: Der japanische Kinderstar "Doraemon" mampft in freien Minuten sein Pausenbrot.



In "Metal Slug" (Playstation, Saturn) nehmt Ihr einen Schluck aus der Feldflasche. Witziger sind die Aktionen Eurer Feinde, die alles Mögliche aushecken, wenn Ihr sie nur laßt.







"Hallo? Ist da jemand?" Wenn Ihr Zauberlehrling Rincewind in "Discworld" minutenlang alleine laßt, zoomt er sich auf Bildschirmgröße heran. Nach links und rechts späht er neugierig in Euer Wohnzimmer.




Sonic wird ungeduldig: In "Sonic 2" nutzten Igel Sonic und Fuchs Tails die Pause für ein Nickerchen, in "Sonic 3" wird nur noch gegähnt und gemosert.

Fühlt sich Mario unbeobachtet, gähnt und streckt er sich, um dann ein Nickerchen zu nehmen. Laßt Ihr ihn weitere Minuten hocken, legt er sich ganz zurück – in den westlichen "Mario"-Versionen träumt er später sogar von "Canelloni" und "Spaghetti"!







Seinem Ruhm begründete David Perry, als er 1993 dem Softdrink-Maskottchen "Spot" zur Bildschirm-Karriere verhalf. Auch im letzten 16-Bit-Ausflug des coolen Punktes ("Spot goes to Hollywood") wurde freier Speicherplatz für zusätzliche Animationen genutzt: Spot spielt den ältesten Gag als Solo-Nummer (unten: mit Torte) oder greift großmäulig zum Handy. Das Telefon befördert er auf unvergleichlichweise zurück in seine Manteltasche.





Der Star unter den interaktiven Entertainern: Mit dem bizarren "Earthworm Jim" legten Perry und sein größtenteils britisches Team ihr Meisterwerk vor. Der Wurm macht aus jeder Pause eine Show u.a. mit den Evergreen "Wirft sich selbst etwas auf dem Kopf" und "Hose runter!", aber auch neuen Einlagen wie Wurmhüpfen (oben).



Break



abgängig zu sein. Vor allem der Wahlkalifornier David Perry, selbst ein Meister der sympathischen Selbstdarstellung, erzog seine Figuren zur Emanzipation: Das von ihm animierte Softdrink-Maskottchen "Spot" bewies (Jahre vor Tamagotchi & "Fin Fin"), daß digitale Wesen auch ohne Eure Hilfe tierisch Spaß haben können. Auf "Spot" folgte "Aladdin", das erste einer Reihe vortrefflich animierter 16-Bit-Disney-Spiele mit eingestreuten Pausen-Gags. Auch mit seinem ersten "eigenen" Helden, dem berüchtigten 16-Bit-Clown "Earthworm Jim", hielt sich Perry an die Tradition und machte komische Pausen-Animationen zum Brüller der Mega-Drive- und Super-NES-Szene: Gleichzeitig lief auch Jump'n'Run-Kollege "Bubsy", spielerisch

"Immortal" auf dem Mega Drive: Nach einem schriftlichen "You better hurry up! schnappt sich der Wurm bummelnde Spieler.






In Joypad-Pausen vollführt Nikki aus "Pandemonium" sportliche Kunststücke (Bilder rechts). Kollege Fargus (oben) versucht es Ihr nachzumachen, stellt sich dabei aber so ungeschickt an, daß er schließlich sogar einen Arm verliert. Schließlich sinkt er – enttäuscht und alleingelassen – zu Boden.

Verspielt: Mowgli (aus Disneys "Dschungelbuch") balanciert und jongliert mit der Banane.






Von David Perry ermutigt, überlegten sich auch die Designer späterer Disney-Spiele (hier: "Donald Duck in Maui Mallard") Gags und Scherzanimationen: Donald läßt in jeder freien Sekunde mißtrauisch seine Knarre kreisen und blickt nervös auf die Karte. Manchmal zieht er auch den falschen Gegenstand aus der Tasche – dann blickt die Ente einem verdutzten Suppenhuhn auf den Nabel.

Die französischen Entwickler von "Rayman" gaben sich grafisch viel Mühe: Was Ihr hier seht, ist seine normale Pausen-Pose. Je nach Level und Gefahr verblüfft Euch dieses frühe 32-Bit-Wesen mit einer anderen Animation.



Die kleinste Pausen-Animation der Welt: In "Command & Conquer" qualmen nicht nur die schweren Feuerwaffen...



Im Gegensatz zu anderen Prachtanimationen des Spiels wirkt "Thors" Pausenhaltung konservativ & bieder.

Esoterisch: Der 16-Bit-Harry aus "Pitfall" hebt meditierend ab – wenn es Zeit und Spieler erlauben.









Relaxte Roboter: Wenn es mal nichts zu tun gibt, lehnt sich der Mech aus Nintendos "Blast Corps" ganz locker auf seine Düsen zurück (Bilder oben). Auch sein Kollege geht in Ruhestellung – die putzigen 3D-Animationen lassen sich in Standbildern leider kaum wiedergeben.







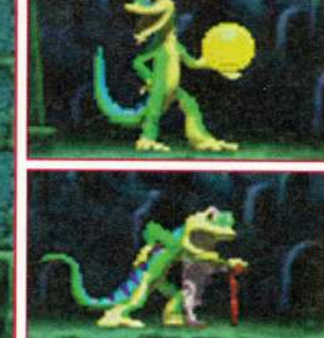
Setzt langsam Staub an: "Agent Armstrong" erinnert Euch an die Dringlichkeit seiner Mission.

eine eher traurige Gestalt, in den Joypad-Pausen zur Höchstform auf; mit ihm Stars von Konami, Sega und immer wieder Disney: Egal ob in Kooperation mit Sega oder mit Virgin, Originalspiele und Filmumsetzungen des Mickey-Maus-Konzerns sind eine Fundgrube der 16-Bit-Schmankerl.

Doch nicht alle Helden mögen es, so genau beobachtet und gleichzeitig alleingelassen zu werden: Im Gegensatz zu Glamour-gewöhnten Helden wie "Spot", "Gex" und "EWJ" reagieren die meisten Spielestars entweder gar nicht oder sehr unwirsch und kurzangebunden. Das Gros verschränkt die Arme und blickt Euch beleidigt ins Gesicht, tappst mit den Füßen oder weist Euch mit zornigem Finger den Weg: "Spiel weiter, die Pause ist schon längst vorbei!"

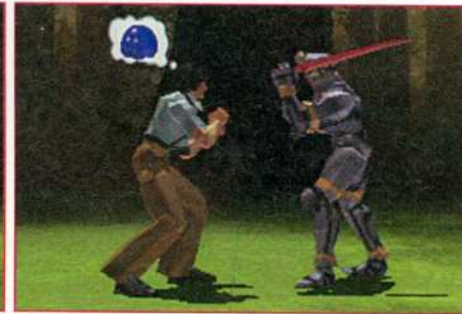
Mit den 3D-Raketen Playstation und Saturn verschwanden die handgezeichneten Pixel-Komiker von unseren Bildschirmen: Auf Rennwägen und andere 3D-Vehikel ließ sich das Pausen-Konzept nicht anwenden. Die 3D-Prügelspielhelden waren wiederum viel zu beschäftigt, um sich zurückzulehnen und ins Pausenbrot zu beißen. Der typische Beat'em-Up-Countdown macht solche Scherze überflüssig. Erst jetzt mit der 3D-Rückkehr der Jump'n'Run-Helden, tauchen auch die Pausen-Gags vereinzelt wieder auf. Mario hat's vorgeschnarcht, Spiele wie "Gex: Enter the Gecko", "Pandemonium" und andere Polygon-Stars ziehen nach. *wi*





"Gex" ist ein Entertainer und TV-Junkie mit Leib uns Seele: Laßt Ihr das Joypad für Minuten ruhen, unterhält er Euch mit frechen Sprüchen und respektlosen Show-Einlagen.

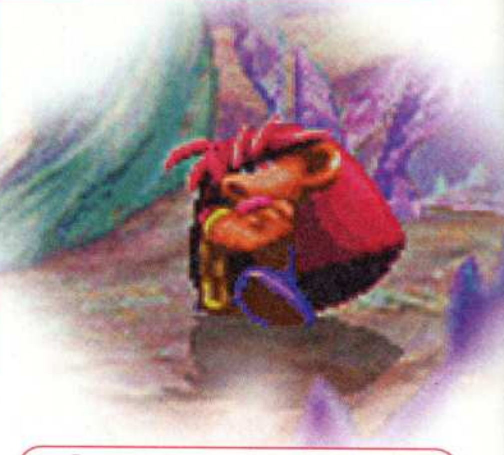




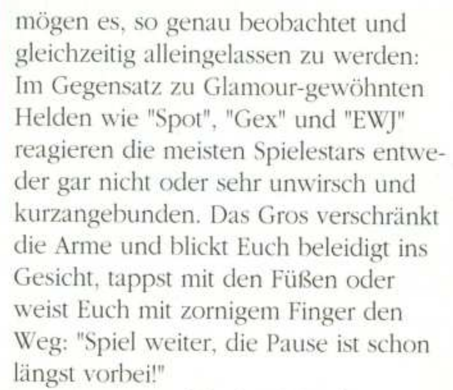
Im Übungsmodus alleingelassen, kommen den "Tekken 2"-Helden (hier: Lei) komische Videospiel-Gedanken.



Dezente Erinnerung in "Worms": Wird der diensthabende Wurm nicht beachtet, winkt er Euch mit höflichem "Huhu".



Deutliche Ermahnung in "Astal": Von Euch alleingelassen, wird der Sega-Held schnell ungeduldig und tappt energisch mit dem Fuß – wartet noch länger, und der ganze Bildschirm wackelt!



Wie "EWJ" unterhält Euch auch das französische Marsupilami (hier auf dem Mega Drive) durch Seilspringen mit geeignetem Körperteil.





Kennen keine Pause: Die 3D-Prügelhelden der Neuzeit bleiben – schwer atmend – immer in Bewegung. Betrachtet betrunkene oder hübsche Helden mal etwas länger...

Die Leser unseres Online-Forums www.logon.de/maniac versorgten uns mit vielen Anregungen für diesen Artikel. Unser Dank an "Toaster", Carsten Colve, "Icheherntion", Kyo, W.J. und ABD alias Stefan Rieben, der uns auf den energischen Exoten "Astal" hinwies.



Auch Wile E. Coyote nimmt die Trotzpose ein – im Gegensatz zu Astal rüttelt er aber nicht am Bildschirm.











ARJAY

GET YOUR GAMES

0221·121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

JUMP 'N' RUN®

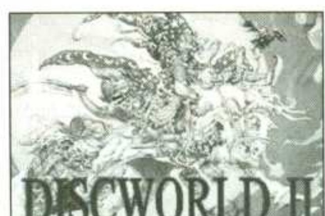
Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht.

ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 /68 /69 Fax: 0221-12 56 76




















SONY-PLAYSTATION	
Grundgerät dt	289.90
Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	45.00
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
RGB-Scart-Kabel mit HiFi	49.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat 2 dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
Bust a Move 3 dt	79.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
Colony Wars dt	89.90
Crash Bandicoot 2 us	109.90
Discworld 2 dt	89.90
Einhänder jp	149.90
Explosive Racing dt	89.90
Fighting Force dt	99.90
Final Fantasy 7 dt	109.90

SONY-PLAYSTATION	
* inkl. orginal T-Shirt nur	119.90
Final Fantasy Tactics us	119.90
Formel 1 ´97 dt	109.90
Frogger dt	89.90
G-Police dt	109.90
Heavens Gate dt	89.90
Hercules dt	89.90
MDK dt	99.90
NHL-Breakaway dt	89.90
Overboard dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parappa the Rapper dt	77.70
Parasite Eve jp	169.90
Rapid Racer dt	89.90
Resident Evil Dir Cut dt	89.90
Resident Evil Dir Cut jp	119.90
Rosco McQueen dt	89.90
Shadowmaster dt	89.90
Street Fighter Collec. jp	149.90
Street Fighter Ex+ dt	99.90
Time Crisis & Gun dt	159.90
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Total Drivin´ dt	89.90

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
Jopyads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Rumble Pak	39.90
S-VHS Kabel	39.90
Blast Corps	109.90
Bomberman	95.00
Chameleon Twist	149.90
Clayfighter 63 1/3	149.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G.	149.90
F1-Pole Position 64	149.90
Golden Eye EU	159.90
Lamborghini	149.90
Lylatwars (Starfox)	139.90
Mario 64 dt	77.70
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ.	129.90
NBA-Hangtime dt	139.90
NFL-Quaterback ´98	149.90

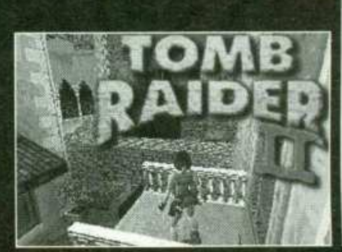
NINTENDO 64	
Pilotwings dt	*99.90
Shadows of Empire dt	119.90
Superstarsoccer DLX dt	149.90
Top Gear Rally	149.90
Turok dt	ab 139.90
Waverace dt	89.90
Wayne Gretzkys dt	139.90
SEGA SATURN	
Atlantis dt	109.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
SEGA Touring Car dt	109.90
GUIDES	
Dark Rift	39.90
Final Fantasy 7 us	34.90
-weitere Spieleberater auf Lager	
MAGAZINES/GUIDES	
EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90











Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



AL RASHID

Der schwertschwingende Wüstensohn überrascht seine Gegner mit gesprungenen Säbelcombos und seiner Tornadoklinge: Haltet ihn Euch vom Hals!

Schnelligkeit:	7
Kraft:	7
Reichweite:	7
Rüstung:	5



COUNTESS TARIA

Die hübsche Taria besiegt Euch mit wuchtigen Tritten und schleudert Euch mit ihrem Flipkick durch die Luft. Achtet auf ihren Luft-Feuerball!

Schnelligkeit:	8
Kraft:	7
Reichweite:	7
Rüstung:	7

Mace - The Dark Age

N64 Machtkampf im Mittelalter: Nachdem das teuflische Ungeheuer Asmodeon die mächtigsten Königreiche von Europa, Afrika und dem Mittleren Osten zum Kampf um die Weltherrschaft herausgefordert hat, reisen zwölf schwerbewaffnete Krieger zum Prügelturnier: Aus dem Orient kommen der Wüstenprinz Al Rashid und die verschleierte Namira, die Adelshäuser von Japan und China sind durch den Samurai Takeshi und den Bo-Experten Xiao Long vertreten. Aus seinem düsteren Folterkeller wagt sich der Scharfrichter Executioner, Lord Deimos stellt sich in stählerner Rüstung zum Kampf. Achtung: Zwei geheime Schläger müßt Ihr erst erspielen.

Bo-Experte Xiao wirbelt Euch seinen Kampfstab um die Ohren: Haltet den Strong-Button für eine Sekunde gedrückt.

Bewaffnet mit Säbel, Kampfstab oder bluttriefenden Schlachtäxten stellt Ihr Euch den Mitbewerbern. Prügelspieler müssen bei der ungewöhnlichen Steuerung umdenken: Drei Buttons stehen für Kick sowie schnelle und harte Waffenattacke, während "Soul Blade" & Co. zwischen horizontalen und vertikalen Angriffen unterscheiden. Wahlweise mit dem Analog- oder Digitalpad springt Ihr Eurem Gegenüber entgegen, duckt Euch oder weicht zurück, mit Zeigefingertasten und Z-Knopf flüchtet Ihr in Vorder- und Hintergrund. Die schweren Specials (wie z.B. →, ↓, → und A) bestehen aus starren Richtungskommandos, die gewohnten Drehungen hätten den Spielablauf deutlich flüssiger gestaltet. Um dem Gegenüber mit einem Combo zu beeindrucken, verknüpft Ihr einen sog. Combo-Starter (müßt Ihr für jeden



Geliebter Feind: Hellknight schließt seine Gegenüber in die Arme, um sie anschließend durch die Arena zu treten.

Kämpfer einzeln Auswendiglernen) mit kompatiblen Specials. Ein allgemeingültiges Combo-Schema findet Ihr jedoch nicht: Ihr lernt vielmehr, wie Ihr auf den Buttons herumschrubben müßt, damit Euer Held mit einem Schwertwirbel



Säbeltanz: Al Sharid nützt auch bei einem Combo seitliche Sprünge für kraftvolle Schwerthiebe.

angreift. Verknüpft Ihr diese "Technik" mit Feuerbällen, Würfen und Bodenrutschern, steht Euch ein annehmbares Angriffs-Sortiment offen.

Habt Ihr Wikinger und Ninja-Bräute zwei Mal aufgemischt, fordert ein schallenden "Execute him!" einen grausamen Fatality-Move: In einer kratzbürstigen Animation reißt Ihr dem Gegner das Herz aus dem Leib oder verwandelt ihn mit einem Zauberspruch in ein gackerndes Huhn.

Der Computerintelligenz



Ich wollt', ich wär' ein Huhn: Taria stellt beim Fatality ihre Zauberkräfte unter Beweis.



LORD DEIMON

Mit seinen Riesenschwert ist Deimon der mächtigste "Mace"-Krieger: Da er langsam ist, könnt Ihr im Kampf locker Eure Würfe anwenden.

Schnelligkeit:	5
Kraft:	9
Reichweite:	10
Rüstung:	9



MORDOS KULL

Mit seinem Morgenstern wirbelt Euch Mordos Helikopterhiebe und Feuer-Uppercuts um die Ohren. Achtet auf seine Konterattacken!

Schnelligkeit:	7
Kraft:	8
Reichweite:	8
Rüstung:	7





NAMIRA

Die bezaubernde Namira weicht mit geschickten Drehungen zur Seite aus und kontert mit Feuerwirbel und Kickcombos. Das Blocken beherrscht sie meisterlich.

Schnelligkeit:	9
Kraft:	5
Reichweite:	7
Rüstung:	3



RANGAR BLOODAXE

Der stämmige Wikinger besitzt keinen Brustpanzer und ist deshalb besonders verletzlich: Deckt ihn mit Hieben ein und er hat keine Chance.

Schnelligkeit:	6
Kraft:	9
Reichweite:	6
Rüstung:	4





EXECUTIONER

Der düstere Diener des Todes hält Euch mit seinem Axtwirbel auf Distanz und kontert Sprünge mit fiesen Stichen: Blockt seinen ersten Hieb ab und schlagt sofort gegen.

Schnelligkeit:	5
Kraft:	9
Reichweite:	9
Rüstung:	5



KOYASHA

In Sachen Tempo kann Koyasha niemand das Wasser reichen: Habt Ihr sie erst einmal am Kragen, hinterlassen bei ihr Schläge tiefe Wunden.

Schnelligkeit:	10
Kraft:	6
Reichweite:	5
Rüstung:	3

merkt man den Automatenursprung an: Die CPU-Fighter blocken schon im "Easy"-Schwierigkeitsgrad die meisten Angriffe und landen harte Treffer, der Unterschied zu einer höheren Einstellung ("Medium", "Hard" und "Very Hard") ist nur gering. Die 360°-Arenen in mehreren Ebenen machen Euch mit Schnibbelfallen, Todespendel und Giftbächen zu schaffen. Keilt Ihr Euch zufällig in der passenden Ecke, dürft Ihr auch mal einen Blumentopf auf den Gegner werfen – immerhin ein erfreulicher Schritt in Richtung interaktive Kampfumgebung. Säulen oder rotierende Klingen im Vordergrund werden automatisch transparent, immer klappt dieses Feature jedoch nicht.
Die für N64-Verhältnisse stattliche Zahl von zwölf Prügelknaben plus geheimen Kriegern lassen auch nach einigen Keilereien keine Langweile aufkommen, zumal Ihr Eure Kampfstärke vortrefflich durch die Charakterwahl reguliert.

"Mace" ist ziemlich unflexibel: Im Optionsmenü verstellt Ihr lediglich Continues, Countdown und die Tastenbelegung, statt einem VS-Modus klinkt sich der zweite Spieler im Turnier ein (und muß nach maximal sechs Continues ausscheiden). Sieht man von den spartanischen Features ab, bleibt eine hektische, aber überschaubare Keilerei: Im Vergleich zu "Dark Rift" und "Wargods" stechen die interaktiven Multiebenen-Arenen und die wuchtigen Hiebanimationen mit transparenten Wischeffekten hervor, der Spielablauf ist kontrollierter und der Kampf taktisch geprägt. Die E-Gitarren passen zum rabiaten Spielgeschehen, halten sich jedoch höflich im Hintergrund.



Taria schleudert Euch mit Wrestling-Manövern zu Boden: Duckt Euch vor ihrem Frankensteiner.

"Mace" wird in Deutschland wegen akuter Index-Gefahr nicht erscheinen, eine PAL-Version ist nur für Schweiz und Österreich geplant. *oe*

Testmuster von Mowin, Augsburg, Tel.: 0821/3490026

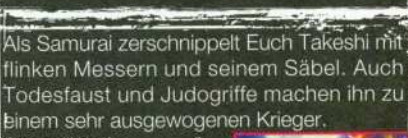
Um Schlagkombinationen und Specials auszuprobieren, vermöbelt Ihr in der Übungsarena eine klapprige Holzpuppe (siehe Bild unten): Features wie Schadensanzeige, Button-Schema, einstellbare Gegnerintelligenz oder eine Special-Liste dürft Ihr in der Trainingsarena jedoch nicht erwarten.





Die Rache der Toten: Moder-Monster Sir Dregan schleudert Euch verwunschene Seelen entgegen, die Euch kostbare Lebensenergie rauben.





TAKESHI TSUNAMI

Als Samurai zerschnippelt Euch Takeshi mit flinken Messern und seinem Säbel. Auch Todesfaust und Judogriffe machen ihn zu einem sehr ausgewogenen Krieger.

Schnelligkeit:	8
Kraft:	7
Reichweite:	7
Rüstung:	8



XIAO LONG

Der gewandte Bo-Experte hält Euch mit Stabstichen auf Distanz und landet mit Wirbelattacken harte Trefferserien. Achtet auf seine Fußschere!

Schnelligkeit:	10
Kraft:	5
Reichweite:	6
Rüstung:	3



SIR DREGAN

Der schleimige Untote kämpft um sein Leben und spuckt Euch giftgrüne Seelen entgegen: Seine flinken Schwertcombos drängen jeden Gegner zurück.

Schnelligkeit:	k.A.
Kraft:	k.A.
Reichweite:	k.A.
Rüstung:	k.A.



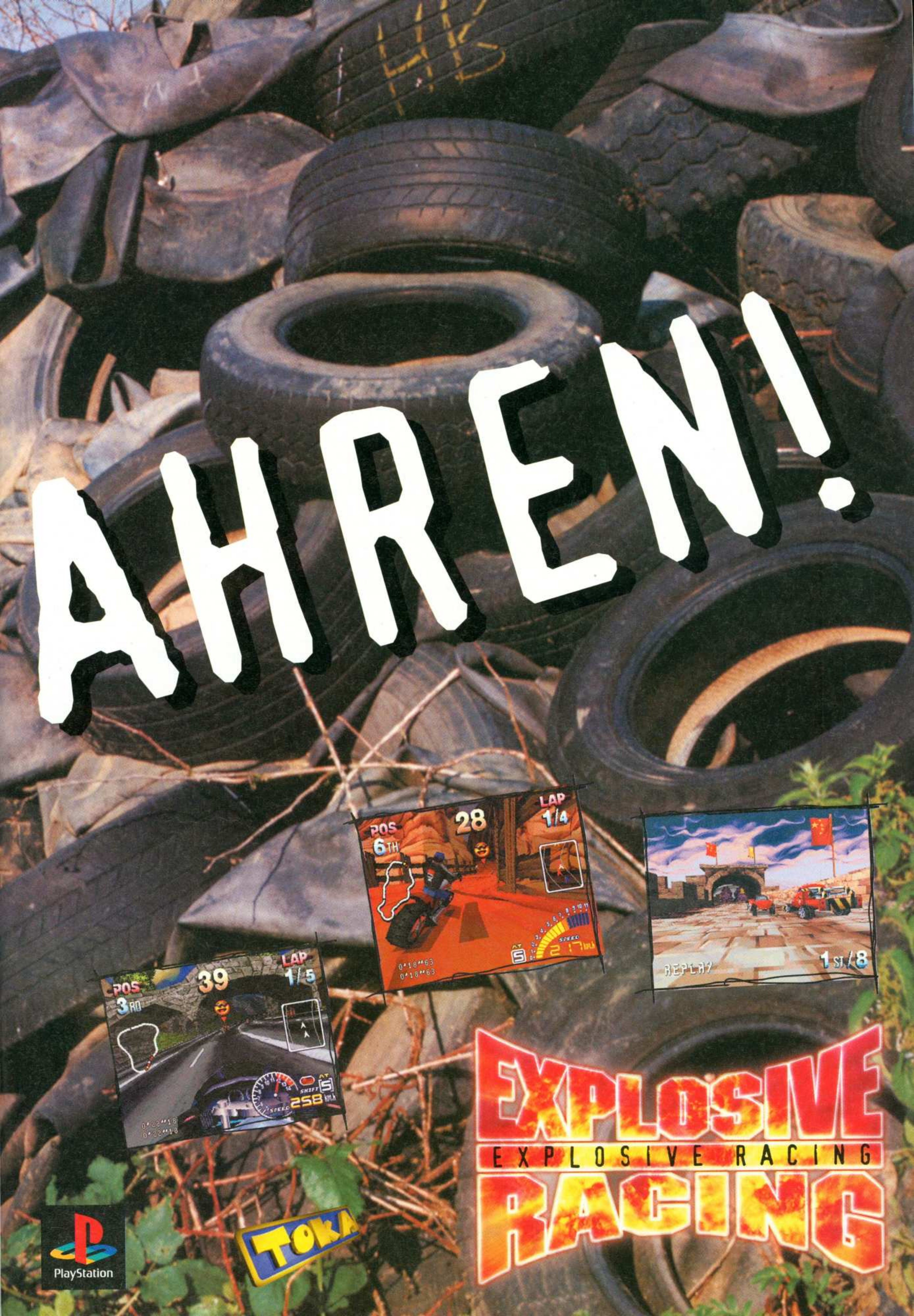
HELLKNIGHT

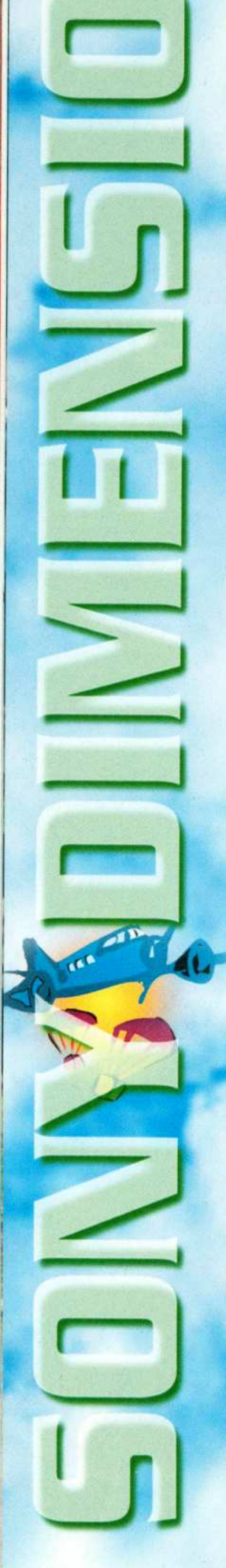
Der Axtritter aus der Hölle ist wegen seiner Größe etwas ungewandt, teilt aber fatale Doppelhiebe aus. Greift ihn nach Kampfbeginn sofort an.

Schnelligkeit:	k.A.
Kraft:	k.A.
Reichweite:	k.A.
Rüstung:	k.A.




VMX
Racing
0:21.36
37 MPH
Place Lap
6 1/5
0:23.15
64 MPH
Place Lap
1/5
0:25.26
60 MPH
Place Lap
1 1/5
ABGEF
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE
AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment. Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA.
PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PIE
FUNSOFT


AHREN!
POS
6TH
28
LAP
1/4
REPLAY
1st/8
POS
3RD
39
LAP
1/5
258
EXPLOSIVE
EXPLOSIVE RACING
RACING
TOKA
PlayStation



Links wollen sich gerade ein paar Spielsteine "verbrüdern", der rechte Spieler wurde reichlich mit Negativ-Extras bedacht.

Tecmo Stackers

Passend zu unserem Classic-Replay in dieser MAN!AC beschert uns Tecmo ein neues Denkspiel mit bewährter Zylinder-Optik. „Tecmo Stackers" läßt jeweils zwei quadratische Spielsteine von oben nach unten purzeln, die sich farblich unterscheiden. Das Duett könnt Ihr rotieren und am Boden des Zylinders entsprechend anordnen. Euer Ziel sollte es sein, mindestens vier gleichfarbige Steinchen aneinanderzureihen – und schon verpufft das Kunstwerk. Soweit, so bekannt: Nach so einer gelungenen Aktion grabschen die verbliebenen Spielsteine mit zarten Händchen in die frei zugängliche Nachbarschaft und suchen nach gleichfarbigen Kollegen. Hat sich auf diese Weise ein Quartett gefunden, erfolgt die erhoffte Kettenreaktion und der Gegner jammert über sauren Negativextra-Regen.
Diese Spielmechanik praktiziert Ihr im Arcade-Modus (gegen Computer oder Kumpel), im „Time Trial Mode" unter Zeitdruck und im „Chain Reaction Mode". Hier ordnet Ihr die Spielsteine in einem ewig tiefen Zylinder-Schacht mit gigantischer Stapelfläche, um möglichst viele Kettenreaktion zu beschwören.
„Tecmo Stackers" ist ein guter Vertreter des Denkspiel-Genres, offenbart aber nur leidliche Innovationen – das beste dabei ist das putzige Verbrüderungs-Konzept. Allerdings haben sich die Entwickler wenig Mühe gegeben, mehr als das Nötige aus der Grundidee herauszukitzeln. *mg*



Der Generalstab: Aus mehreren Dutzend knuddligen Gesellen wählt Ihr für jede neue Einheit Euren Kommandanten.

Parowars

Trotz der kernigen Unterzeile "War Simulation Game" zielt Konami mit "Parowars" auf die jüngsten Playstation-Käufer: Das zweite 32-Bit-Strategiespiel des japanischen Qualitätsherstellers schickt Pinguine, Osterinselköpfe und garstige Katzen (sprich: die gesamte Belegschaft der "Parodius"-Ballerspielserie) in den Krieg um eine fiktive Spielzeugwelt. Onscreen-Erklärungen und ein vorlauter TV-Kommentator (abschalten!) bringen die trotz knuddliger Figuren komplexe Materie der Zielgruppe näher, doch deutsche Import-Fans haben von den Hilfestellungen nichts: In "Parowars" findet Ihr noch weniger Englisch als in "Front Mission 2"! Auch die Tatsache, daß alle Waffengattungen aus Konamis bizarrem "Parodius"-Kosmos stammen und mit historischer Gerätschaft nur rudimentär verwandt sind, erschwert Euch den Einstieg.
Lohnt sich die Mühe, die Kanji-Menüs zu decodieren? "Parowars" enthält neben weniger neuer Ideen (Waffengeschäft mit Katzenverkäufer, tierische Auswahl an Truppenkommandanten) auch eine die Szenarios verbindende Rahmenhandlung (acht Reiche schmieden Allianzen). Die meisten Elemente sind jedoch aus anderen Japano-Strategiespielen entliehen: Hinter jedem Fahr- und Flugzeug auf der rotierbaren Karte stecken bis zu acht Einheiten, die sich mit jeder Schlacht dezimieren – bei Null gilt der Trupp als aufgelöst. Die Besetzung von Gebäuden sorgt für Geld in der Staatskasse, um neue Armee-Icons auf die Karte zu kommandieren oder angeschlagene Truppen aufzufüllen. Seid Ihr dran, könnt Ihr die Zugreihenfolge Eurer Einheiten frei bestimmen; farbige Markierungen zeigen dabei den Bewegungs- und Angriffsradius jeder Einheit. Aus "Ogre Battle" entlieh "Parowars" die Idee, daß vernichtete Feinde Icons und Kärtchen zurücklassen, die der nachrückenden Einheit Gutes tun.
Schaltet man den kindischen Kommentator und die Kampfanimationen mit japanischem Gequengel ab, wird "Parowars" zur flotten Cartoon-Variante eines "Nectaris" oder "Advanced Military Commander". Konami hat gut geklaut, technisch keine Bäume ausgerissen, aber einen spannenden Spielzeug-Weltkrieg entfesselt. Da sich Vehikel und Flieger teils überdecken, kann man die perspektivische Landkarte drehen und zoomen. Eine US-Variante ist unwahrscheinlich, der Parodius-Schlacht aber zu wünschen:



Die "ParoWars"-Texte kapieren Import-Fans nicht, dafür spricht die Grafik Bände. Auch die Menüs sind durchschaubar.

Hinter der spaßigen Hülle verbirgt sich ein varianten- und fintenreiches Gemetzel mit hohem Bedienungskomfort. Wer ein Multitap besitzt, lädt drei Freunde zum Inselspringen und Städtegrabschen in der Welt von "Parodius". *wi*



SPIELSPASS 72%
HERSTELLER TECMO
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT
Spannende Zylinder-Knobelei mit dezenten Innovationen. Spielbar und spaßig, aber kein Potential zum Klassiker.
AB 6

Sofort abschalten: Der kindische Humor der Kampfanimationen erschließt sich nur japanisch sprechenden Spielern.



SPIELSPASS 74%
HERSTELLER KONAMI
SYSTEM PLAYSTATION
BRD-RELEASE NICHT GEPLANT
Mit Pinguin und Panzer, Jet und Raketen durch die "Parodius"-Welt: Rundenbasiertes Cartoon-Strategiespiel – kindisch, aber gut.
AB 16



Stau in der Spitzkehre: Die Straßenkurse verlangen selbst von erfahrenen Piloten höchste Konzentration und vollen Einsatz.



Leider sind die Rückspiegel nur Staffage, dafür ist die Cockpit-Ansicht auch ohne Kurskenntnisse gut spielbar.

CART World Series

PS In Europa gilt die Formel 1 als Königsklasse des Rennsports, in Nordamerika steht hingegen die Indy-Car-Serie (CART) im Mittelpunkt: Technisch sind sich beide Rennklassen ähnlich, in der CART-Serie halten aber viele Einschränkungen das Budget der Rennställe niedriger, wodurch sich der menschliche Faktor stärker auswirkt. Außerdem finden Rennen auch auf Hochgeschwindigkeits-Ovalen (ganz ohne Schikanen) statt. Sonys "CART World Series" wurde vom "Rally Cross"-Team programmiert und wartet dank offizieller Lizenz mit 25 Fahrern der Serie sowie zehn originalgetreuen Strecken auf (jeweils fünf Ovale und Straßenrennen).

Nach der Fahrerwahl und der Entscheidung für ein Einzelrennen oder eine komplette Saison in vier Schwierigkeitsgraden entscheidet Ihr zwischen zwei Spielvarianten: Anfänger schalten den Schaden ab und üben die Wagenbeherrschung im Arcade-Modus, in dem Ihr als letzter in einem Pulk von 15 Fahrern startet. Profis bevorzugen die penible "Simulation" und kämpfen erst in einer Vier-Runden-Qualifikation um einen guten Startplatz, bevor sie in das Rennen (mit Tankstops und schweren Unfällen!) rollen.

Im Gegensatz zu Psygnosis' "Formel 1" werden die "CART World Series"-Rennen nur in der Standardauflösung von 320x256 Pixeln dargestellt und erscheinen farblich nüchtern. Dafür gibt sich das Spiel technisch keine Blöße: Selbst im Pulk ruckelt keines der bis zu 15 sichtbaren Fahrzeugen. Durch den Einsatz gröberer Texturen, die erst bei Annäherung verfeinert werden, verfolgt Ihr den Streckenverlauf bis zum Horizont, ohne durch späten Bildaufbau irritiert zu werden.



Mit Vollgas donnert Ihr um die "Turns" der Ovale. Selbst kleine Fahrfehler können fatal für Euch enden.



Grafisch brav, aber technisch stark: Selbst im Splitscreen bremst das umfassende Fahrerfeld die Grafik kaum.

"CART World Series" glänzt durch seine Details: Je nach Chassis haben die Frontspoiler eine unterschiedliche Form und sogar die Reifenmarke läßt sich erkennen. Die computergesteuerten Gegner fahren aggressiv und nützen jeden Eurer Fehler gnadenlos aus. Durch die hartnäckige Konkurrenz bleiben die Rennen für Euch auch dann noch spannend, wenn Ihr in Führung liegt. Zudem glänzt „CART World Series“ mit ausgezeichneten Multiplayer-Modi: Über Splitscreen und Link können bis zu vier Spieler im vollständig versammelten Feld antreten, ohne daß sich der Bildaufbau merklich verschlechtert.

"CART World Series" rüttelt mit nur zehn teils ähnlichen Strecken nicht an der Pole Position von "Formel 1", trotzdem sollte jeder Rennsportfan dieses saubere US-Produkt im Auge behalten – zumal es bald in Deutschland erscheint. *us*



Raue Sitten: Ehrgeizige Computergegner schneiden Euch, um Ihren Platz zu verteidigen.

Realismus steht in "CART World Series" an erster Stelle: Neben zahlreichen Details bei der Abstimmung achteten die Entwickler auch auf realistische Crashs. Wählt Ihr die Option "Damage", leiden die Indy-Boliden unter jedem Unfall. Ganz im Gegensatz zu den robusten "Formel 1"-Wägen



Freiflug bei 350 km/h: In den schnellen Ovalen heben Anfänger häufig ab.

von Psygnosis verliert Ihr bei ruppiger Fahrweise schnell eine Achse oder überschlagt Euch sogar. Gelbe Flaggen gibt es allerdings keine – nach Sony-Bekunden wurden diese wegen Zeitmangel bei der Entwicklung weggelassen.





Fast alle aktuellen CART-Fahrer sind vertreten. Nur Michael Andretti fehlt und fährt bei der Konkurrenz "Andretti Racing". Natürlich könnt Ihr auch einen eigenen Fahrer erstellen.



SPIELSPASS 80%

HERSTELLER SONY

SYSTEM PLAYSTATION

BRD-RELEASE JANUAR 1998

Trotz tristem grafischen Eindruck ein gelungener "F1"-Konkurrent: Besonders die Mehrspieler-Modi begeistern.

AB 6

SONY DIMENSION


Auf der Flucht aus dem belagerten Hauptquartier lauern Euch Hubschrauber und Fußsoldaten auf

Im Canyon wird die Natur zum Feind: Riesige Felsbrocken drohen Euren Panzer zu zerquetschen.



Kniffliges Pistolen-Memory: Trefft in nur einer Sekunde das zum Muster oben passende Plüschtier!

Steel Reign

PS Im Jahr 2030 ruft General Storm die Revolution aus und führt seine Heerscharen gegen die Entwicklungsbasis von Lewis Reign, um dessen Panzer-Prototypen für seinen Feldzug zu vereinnahmen. Reign zerstört daraufhin alle Produktionspläne und macht sich auf, im Alleingang die Welt zu befreien. Zwölf unterschiedliche Panzer sind in "Steel Reign" versteckt, nur drei davon stehen dem Einzelkämpfer zu Beginn zur Wahl, die restlichen sind in den Städten, Wäldern und Bergen der zehn Missionen verborgen.

Panzerfahren leicht gemacht: Ungeübte Schützen wählen die einstellbare voll- oder halbautomatische Zielerfassung, damit sie sich ganz auf die Steuerung des Panzers konzentrieren können. Profis bedienen den Geschützturm manuell – kein Problem mit einem analogen Joypad oder dem Namco-Doppelstick.

In den Missionen geht es zwar hauptsächlich darum, alles zu zerstören, was Euch der Feind entgegenstellt, durch die (nicht nur grafisch) abwechslungsreichen Szenarien sind jedoch unterschiedliche Vorgehensweisen erforderlich: In den Städten rollt Ihr vorsichtig um die Ecken, um die Gegner zu überraschen, während Ihr in freier Natur auch auf die Umgebung Rücksicht nehmt. Wer will schon in einem Fluß versinken oder von einem Felsen zermalmt werden... Fakt ist, daß am Ende jeder Mission das Schlachtfeld mit ausgebrannten Wracks übersät ist.


Die Zivilisten sind längst aus der besetzten Stadt geflohen. Deshalb heißt es Feuer frei auf alles, was sich bewegt.

Schon auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade seht Ihr den Horizont vor lauter Feinden nicht, spätestens ab der fünften Mission sind auch Ballerprofis stark gefordert: Ohne die passende Waffenwahl für jeden Feind braucht Ihr gar nicht auszurücken.

Wer die Lust verliert, einsam die Menschheit zu retten, der jagt seinen Freund über den Splitscreen: Der Zweispieler-Modus bietet auf acht Schlachtfeldern (u.a. Lavafeld und Eiswüste) reichlich Abwechslung, enttäuscht aber durch mickrige Übersicht: Zwei Bildschirmviertel werden nur zur Darstellung von Radar und Waffenarsenal genützt – die Spieler müssen sich mit den verbliebenen Ecken begnügen.

"Steel Reign" inszeniert hitzige und schnelle Feuergefechte mit rudelweise anrückenden Gegnern. Dies alles ist keine Sensation, aber eine flotte und unterhaltsame Panzer-Randale, die militaristische Ballerfreunde zumindest ein verregnetes Wochenende unterhält. *us*



Splitscreen-Duell: Die unterhaltsame Jagd auf den Kontrahenten begnügt sich mit zwei Mini-Bildausschnitten.

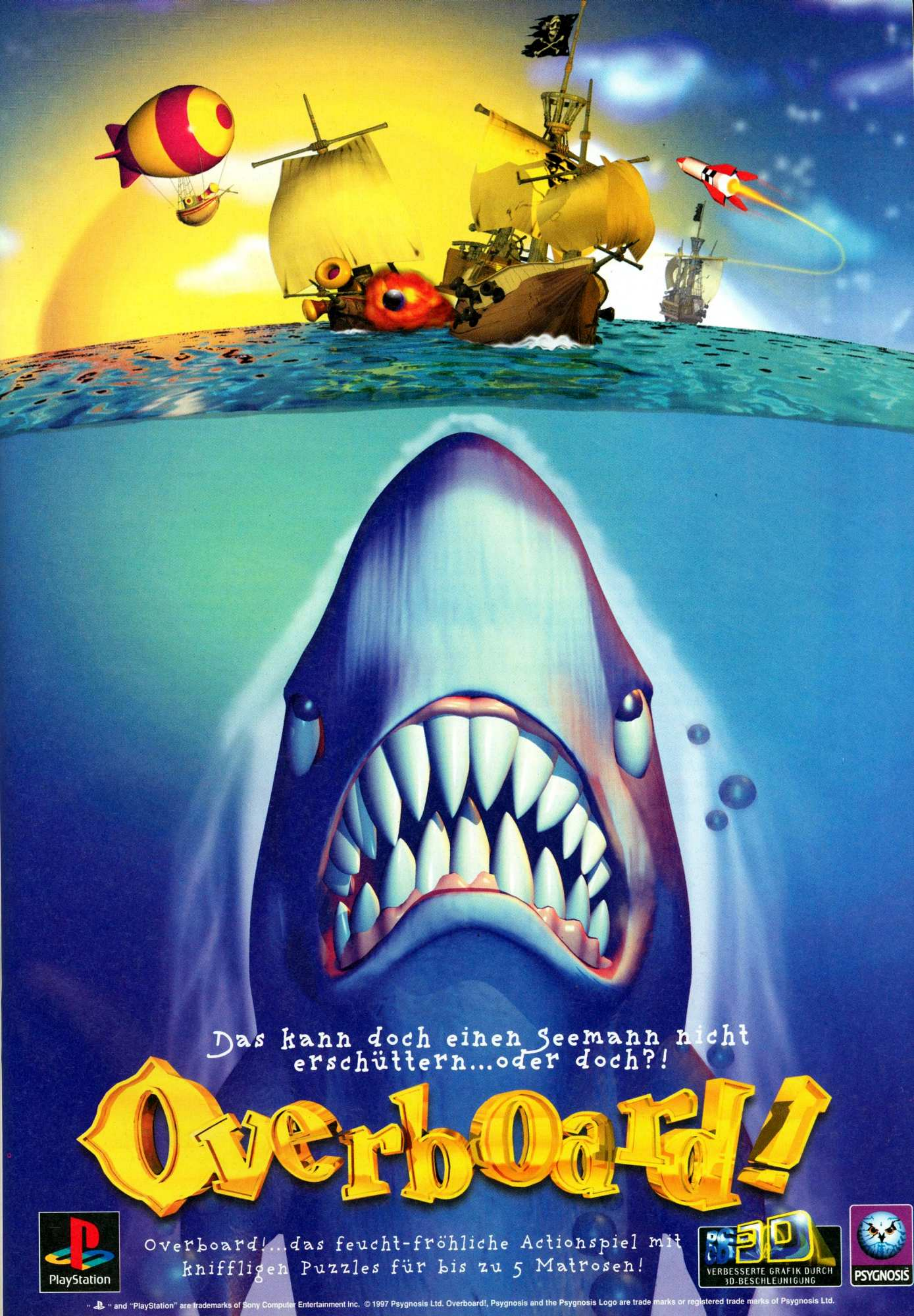
Gun Bullet

PS GunCon-Plastikknarre durchgeladen: Mit "Gun Bullet" (Spielhallenbesuchern als "Point Blank" ein Begriff) ballert Ihr Euch in drei Schwierigkeitsstufen durch ein wildes Sammelsurium abgefahrener Mini-Schießspiele: Meist mit unbegrenztem Munitionsvorrat holt Ihr UFOs, Zielscheiben und Enten vom Bildschirm, beschützt zwei Comic-Maskottchen vor Piranhas, Feuer- oder Panzerattacken und verwandelt einen Ferrari in wenigen Sekunden mit 50 Patronen zu Schrott. Achtet aber auf Bomben, die durch's Bild düsen: Trefft Ihr eine, wird Euch ebenso wie beim Scheitern an der Qualifikationsmarke ein Leben abgezogen. Zu zweit kämpft Ihr gegeneinander um die beste Punktzahl, ein Playstation-exklusiver Übungsmodus erlaubt das freie Training der über 70 Einzelspiele. Nur der komplett japanische Adventure-Modus ist für Europäer nicht spielbar. "Gun Bullet" ist ein Heidenspaß, der Euch durch massig Details wochenlang zum Laser-Pistolero macht. *cb*



Shootout auf dem Friedhof: Ballert in 20 Sekunden möglichst vielen Geister-Skeletten ins Knochengerüst.




Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!
Overboard!
PlayStation
Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Riesenmoräne voraus! Ohne Extrawaffen hilft bei dem mächtigen Fischmaul nur eisernes Feuern mit der Bordkanone.

In der Wüste wirbelt Euch der Tornado durch die Luft. An einer zufälligen Stelle plumpst Ihr wieder zu Boden.

Treasures of the Deep

PS In den Tiefen der sieben Weltmeere ist das Goldfieber ausgebrochen: Piraten und Schatzsucher tauchen in Schlamm und Korallenriffs nach gesunkenem Nazigold und spanischen Galeonen. Die illegalen Glücksritter schrecken selbst nicht vor Haien zurück, die zähnefletschend auf auf frische Nahrung warten.

Damit historisch wertvolle Schätze nicht auf dem Schwarzmarkt landen, bergt Ihr als offizieller Regierungsvertreter in vierzehn pitschnassen Expeditionen glitzernde Goldbarren und angefaulte Schatzkisten. Via digitalem oder – noch besser – analogem Pad zischt Euer bewaffneter Unterwassergleiter durch Fischschwärme und Unterwasserhöhlen, aggressive Konkurrenz-Taucher nehmt Ihr mit Eurer Bordkanone aufs Korn. Ihr folgt dem Wassergraben bis zu den Zielkoordinaten: Dort erwartet Euch ein gesunkenes Schiff oder ein Flugzeugwrack. Ein Knopfdruck, und Ihr verlaßt Euer schützendes U-Boot. Mit entschlossenen Flossenschlägen schwimmt Ihr in das Wrack und plündert Schatztruhen und Schränke. An der Wasseroberfläche zahlt Euch der Chef für jedes Fundstück hartes Bargeld, mit dem Ihr neue U-Boote, Arzneimittel, Lufttanks, Raketen und Torpedos kauft.

In "Treasures of the Deep"-Tiefen herumzuplanschen, macht besonders mit der gefühlvollen Analogsteuerung Spaß: Herrlicher Blubber-Sound und gemächlich vorbeigleitende Mantas verbreiten Goldgräberstimmung, Haie und Piraten halten Euch in Atem. Zeitlimit und versteckte Schätze variieren die Missionen, nur zu erforschen gibt's leider wenig: Die Levels in Gräben und Höhlen ziehen schnurgerade über den Meeresboden, ein geheimnisvolles Höhlen-Labyrinth dürft Ihr niemals besuchen. Einmal geschafft, ist der Spaß vorbei. *oe*





Begegnung unter dem Meer: Piraten und Schatzsucher lauern Euch zwischen Algen und Korallen auf.







Um gesunkene Schiffe und Flugzeuge zu erkunden, verlaßt Ihr Euer U-Boot. Das ergatterte Sinkgut macht Euch reich: Im Taucherladen kauft Ihr neue Waffen und Spezialfahrzeuge.

Poy Poy

PS Wer bis zu drei Kumpels oder CPU-Gegner aus den sieben Eis-, Wüsten- und Science-fiction-Arenen von "Poy Poy" bugsieren möchte, muß sich vorsehen: Mit Felsbrocken, Raketen und Kisten rücken Euch die Kontrahenten aus fester Seitenperspektive zu Leibe, mit aufrüstbaren Special-Moves wie Wirbelwind und Giftwolke treiben Euch "die anderen" zur Weißglut. Wer als letzter auf seinen zwei Beinen steht, hat die Fantasy-Schlacht gewonnen: Gegen die Folgeschäden von Stürmen und tobenden Dinosauriern helfen Euch herumliegende Energie- und Unverwundbarkeitsextras. Im Fight mit den gesichtslosen CPU-Schurken hält Euch "Poy Poy" nur kurz bei Laune, erst fluchende Freunde machen die Schlacht spannend. Eure Helden watscheln etwas träge durch die 3D-Arenen, dafür stören weder Ruckel- noch Flackeranfälle. Untermalt von Schunkelmelodien und Kinderschreien erwartet Euch ein lockeres Gebolze. *oe*



Bewerft Ihr einen bereits am Boden liegenden Kontrahenten, reibt sich dieser jammernd den lädierten Rücken.



Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

COURIER CRISIS

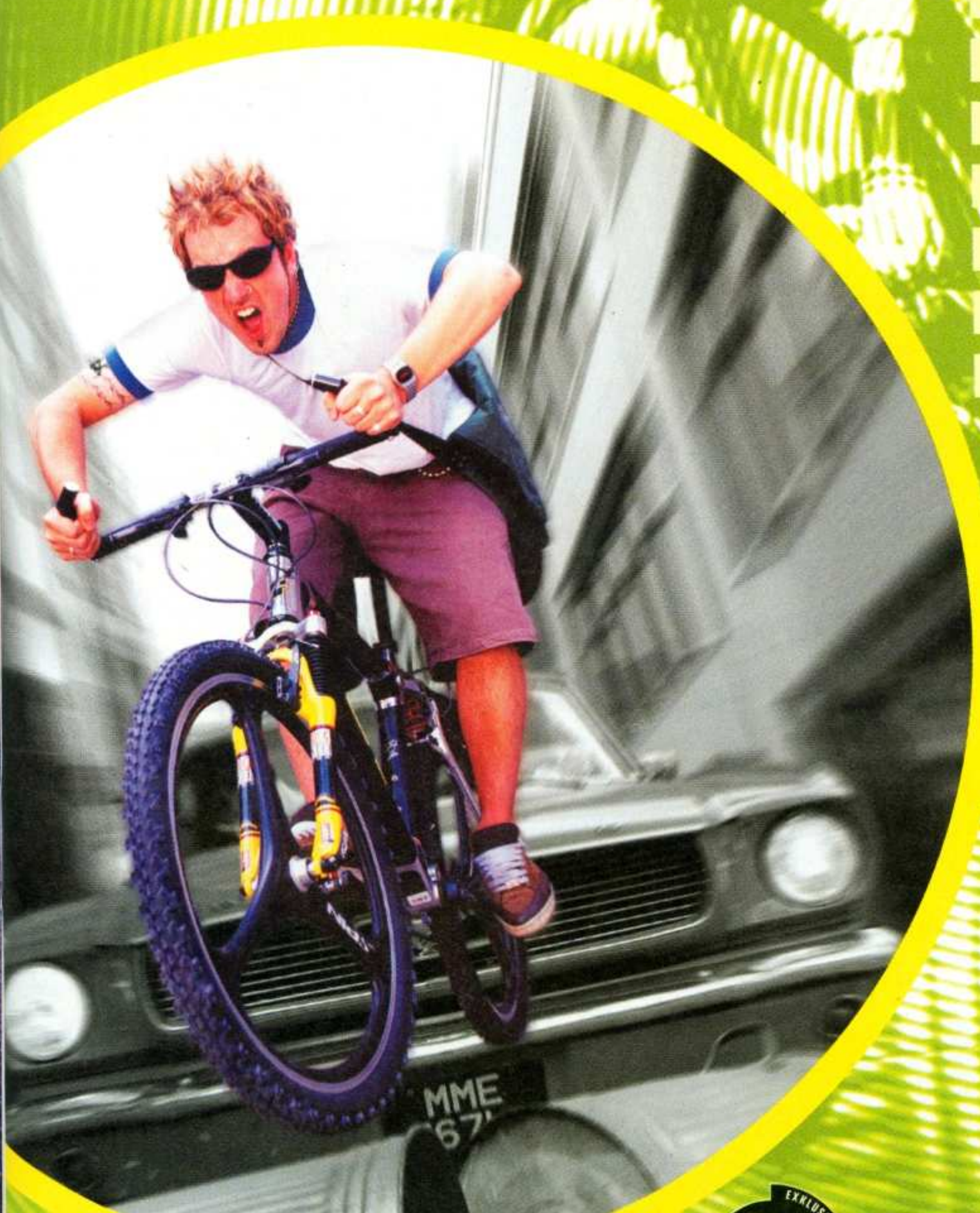
Mit echten GT-Bikes

Die Straße gehört dir. Du mußt sie nur erobern!

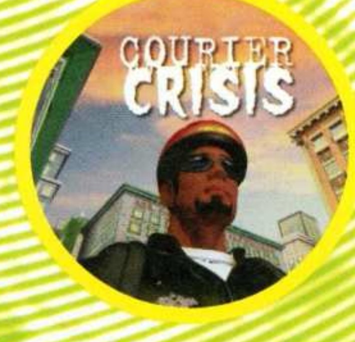
Dein Job ist, die Bestellung ans Ziel zu bringen - koste es, was es wolle + Du jagst auf zwei Rädern durch die Straßen Amerikas, das heißt: High-Speed Action ohne Rücksicht auf Verluste



+Action auf echten BMX-und Mountainbikes von GT-Bikes
+Nimm dir dein Lieblingsbike!
+30 verschiedene Level in 5 US-Städten
+Über 160 Objekte und 70 verschiedne Fußgänger
+Insgesamt über 250 Aufträge
+Superrealistische Soundeffekte







Exklusiv für PlayStation

BMG INTERACTIVE



In Kooperation mit:







Best.-Nr. 768 9642 5662 7

BMG Interactive Goes Internet: http://www.bmginteractive.com



Mit Stahlfaust und schwerer Artillerie zerlegen sich die Mechgiganten in Squares Strategietitel "Front Mission 2" – abschalten lassen sich die zeitverschlingenden 3D-Animationen leider nicht.

Getreu der 16-Bit-Vorlage: "Tactics Ogre" ist auf der Playstation mit dem Super-NES-Original identisch und ähnelt auch dem ersten "Front Mission" von 1995 (kleines Bild).

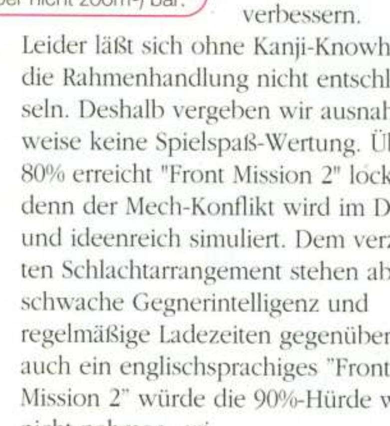
Front Mission 2

PS Die vom Software-Haus Quest in "Tactics Ogre" eingesetzten isometrischen Schlachtfelder (siehe Test rechts) entlieh sich der Hersteller 1995 von Square, die diese Darstellungsform ein Jahr zuvor in "Front Mission" verwendet hatten. Das Strategie-Debüt der "Final Fantasy"-Erfinder entführte Euch in die Wirren eines transkontinentalen Konflikts: Statt Zauberern und Feen prügelten sich massive Stahlroboter die Hitpoints aus dem Leib.

Auch in der Playstation-Fortsetzung "Front Mission 2" ist die Welt noch in die Blöcke "Ocean Community Union" (Japan, Südostasien und Australien) und "United States of the New Continent" (Amerika) geteilt, als in der Volksrepublik Alordesh plötzlich ein Aufstand losbricht. Ihr und ein paar andere Mechpiloten geraten in den Strudel der Ereignisse und reist auf einer Übersichtskarte zwischen den Schauplätzen hin und her. Nach jeder Schlacht wird eine neue Etappe freigeschaltet, dazwischen verunsichern Euch Plaudereien und Multiple-Choice-Diskussionen in astreinem Japanisch. Da alle Menüs und Statusanzeigen in sachlichem Englisch gehalten sind, könnt Ihr "Front Mission 2" dennoch mit Abstrichen spielen.



Benutzerfreundlich: Alle Statusanzeigen und Menüs sind in englisch, die Karte ist in acht Stufen rotier- (aber nicht zoom-) bar.



Auf perspektivisch dargestellten Schlachtfeldern steuert Ihr hintereinander Eure Mechs, gebt Angriffs- oder Use-Item-Befehle. Das rundenbasierte Manöver wird durch eine 3D-Sequenz unterbrochen, wenn zwei Mechs oder Panzer zusammenrumpeln. Euren Mech habt Ihr vor der Schlacht Raketenwerfer und Auto-Kanonen auf die Schulter gepflanzt, eine MG oder eine Stahlkeule in die Faust gedrückt: Kommt's zum Zusammenstoß, wählt Ihr Eure Waffe und betrachtet eine 3D-Animation: Die Kontrahenten marschieren mit donnernden Schritten auf und lassen ihre Wummen sprechen, danach werden Schadens-, Hit- und Erfahrungspunkte abgezählt. Siegern winken neue Kampftechniken ("Skills"), die sich mit jedem Kampf verbessern.

Leider läßt sich ohne Kanji-Knowhow die Rahmenhandlung nicht entschlüsseln. Deshalb vergeben wir ausnahmsweise keine Spielspaß-Wertung. Über 80% erreicht "Front Mission 2" locker, denn der Mech-Konflikt wird im Detail und ideenreich simuliert. Dem verzwickten Schlachtarrangement stehen aber schwache Gegnerintelligenz und regelmäßige Ladezeiten gegenüber – auch ein englischsprachiges "Front Mission 2" würde die 90%-Hürde wohl nicht nehmen. *wi*



Ihr bereist Städte und Lager einer rebellischen Provinz nahe der indischen Grenze.

HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Servo-Gelenk statt Zauberstab: Heavy-Metal-Feldzug mit rundenbasierter Taktik, 3D-Duellen und japanischen Hintergrundtexten.

AB 12

Tactics Ogre

PS Mit "Final Fantasy Tactics" haben Ex-Designer der Japano-Firma Quest ihr Super-NES-Meisterwerk "Tactics Ogre" im Auftrag von Square übertrumpft. Ihr ehemaliger Arbeitgeber verdient sich seine Yen seitdem mit stoischen 1:1-Umsetzungen der eigenen 16-Bit-Klassiker. In MAN!AC 10/97 präsentierten wir Euch "Ogre Battle", jetzt wurde auch "Tactics Ogre" für die Playstation ausgeliefert. "Tactics Ogre" liegt spielerisch und grafisch exakt zwischen "Ogre Battle" und "Final Fantasy Tactics": Statt den Echtzeitfeldzügen des Vorgängers stehen bereits die isometrischen Schlachten des Square-Opus im Vordergrund, rundenbasierte Schwert- und Magiegefechte, die durch eine niedlich animierte Rahmenhandlung zusammengehalten werden. Die Helden und Feinde scheinen mit ihren Trachten und Waffen geradewegs einem altdeutschen Sagenbuch entsprungen – liebevollere Porträts und schönere Farben werdet Ihr in kaum einem anderen Strategiespiel erblicken. Icons, Menüs und Statusleisten fügen sich zur vorbildlichen Benutzerführung – wegen der japanischen Texte blickt Ihr trotzdem nie richtig durch. Wie "Ogre Battle" wurde auch "Tactics Ogre" keine 32-Bit-Verschönerung gegönnt – es sei denn, Ihr haltet die CD-Ladezeiten für einen Bonus gegenüber der tadellosen 16-Bit-Vorlage. Wer japanische Schrift nicht fürchtet, läßt sich davon aber kaum stören. *wi*

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: ARTDINK
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Remake des vortrefflichen 16-Bit-Strategiespiels: Mit umfangreichen Status-Anzeigen, niedlichen Animationen und vielen RPG-Elementen.

AB 12











http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
NINTENDO 64	299,-
Controller64 (bunt)	59,90
Contoller64 + Shaker Pack	**89,90**
Lenkrad64(Mad Catz)	159,90
Controller Pak (bunt)	29,90
Shaker Pack (bunt)	39,90
Shaker Pack mit Memory	**59,90**
Bomberman 64	**99,90**
Dark Rift	149,90
Diddy Kong Racing	**99,90**
F1 Pole Position	**159,90**
Lamborghini	**159,90**
Lylat Wars incl. Rumble	**149,90**
Mischief Makers	99,90
Top Gear Rally	**149,90**

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation Value Pack	333,-
PlayStation + 1 x Platinum Software	333,-
PlayStation + RGB-Kabel	333,-
Controller (Sony)	44,90
Dual Analog/Digital Controller mit	**79,90**
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack	**59,90**
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit	**29,90**
Memory Card	39,90
Memory Card Tri-Pack..(3 für 2)	79,80
RGB-Scart-Kabel	29,90
Link-Kabel	29,90
Laserpointer-Gun	129,90
Umbauchip (jp&us)	39,90
Multinorm-Umbau	89,90







Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

Artikel	Preis
Abe's Odyssee	99,90
Ace Combat II	99,90
Agent Armstrong	89,90
Breath of Fire III us	**119,90**
Colony Wars	**99,90**
Command&Conquer II	**109,90**
Crash Bandicoot 2	**99,90**
Croc	99,90
Dynasty Warriors(Sangoku Mussou)	119,90
Fighting Force us	**119,90**
Final Fantasy 7 dt	**119,90**
Final Fantasy 7 us	139,90
Formel 1 '97	109,90
Frogger	**99,90**
G-Police	**109,90**
Ghost in the Shell us	**119,90**
Hercules	**99,90**

PlayStation

Artikel	Preis
Magic the Gathering	89,90
Marvel Super Heroes	**99,90**
Monster Truck	99,90
Namco Museum 1-5	je 89,90
Nightmare Creatures	**99,90**
Nuclear Strike	99,90
Ogre Battle (us)	139,90
Overblood	99,90
Overboard	**99,90**
Parappa the Rappa	89,90
Rally Cross	89,90
Rapid Racer	89,90
Ray Storm	89,90
Ray Tracers	89,90
Resident Evil D.C.	**99,90**
Risiko	**89,90**
Rosco McQueen	**99,90**
Shadow Master	99,90
Soul Blade	99,90
Streetfighter X plus Alpha	**99,90**
Syndicate Wars	99,90
Super Pang Collection	**84,90**
Tetris Plus	89,90
Time Crisis+Guncon	159,90
V-Rally	99,90
Wild 9's	**99,90**
Wild Arms (us)	119,90
Wing Commander IV	99,90

プレイステーション™

Artikel	Preis
Arc the Lad Monster Game	99,90
Arkanoid Returns	99,90
Resident Evil D.C.	119,90
Bloody Roar (Action)	**119,90**
Chokobo's Mysterious Dungeon	**129,90**
Cu-On-Pa	**119,90**
Deadly Skies (Shooter)	**119,90**
Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)	119,90
Farland Stories (RPG)	**129,90**
Final Fantasy Tactics (RPG)	119,90
Front Mission Alternative	**119,90**
Gamera 2000 (Shooter)	119,90
Gradius Gaiden (Shooter)	119,90
Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed)	149,90
Gran Turismo (Racing) TOP!!!!	119,90
Gun Bullet (Game Collection)	119,90
J's Racing	119,90
Konami Antiques	**99,90**
Langrisser 1&2 (RPG)	119,90
Metal Slug (Action-Shooter)	119,90
Midnight Run (Racing)	**119,90**
Moon (RPG)	**119,90**
Overdrivin' Skyline Mem.	**109,90**
Police Nauts (Adventure)	79,90
Ragunakyul (RPG)	**119,90**
Rockman X4 (limited Edition)	139,90
Star Sweep (Puzzle)	**109,90**
Street Fighter Collection	**119,90**
World Neverland (Sim)	**129,90**

Merchandise

Artikel	Preis
Hint-Books	
Final Fantasy VII (us)	39,90
Lost World Jurassic Park (us)	29,90
Tomb Raider	29,90
Turok	29,90
Artbooks	
Macross	**39,90**
Devil Hunter Yohko	**69,90**
Ranma 1/2	**39,90**
Ghost in the Shell	**ab 39,90**
Poster	ab 5,00
Battle Arena Toshinden 3	20,00
Soulblade DIN A1	25,00
Tekken III (51,5x78,5cm)	25,00
Final Fantasy VII T-Shirts	49,95
Final Fantasy Trading Cards (jp)	**14,90**

PlayStation Platinum



Artikel	Preis
Alien Trilogy	49,90
Cool Boarders (jp)	59,90
Destruction Derby	49,90
Dragon Ball Z Ultimate Battle (jp)	59,90
Exhumed.(jp)	**89,90**
Formula Circus (jp)	49,90
In the Hunt	59,90
Overblood (jp)	**59,90**
Rayman	**49,90**
Ridge Racer Revolution	**49,90**
Popolocrois(jp)	**59,90**
Tekken	49,90

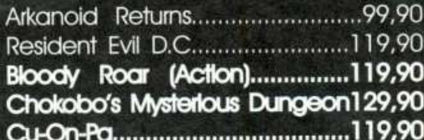
MANGA

Artikel	Preis
Akira	39,90
Armitage III	39,90
Battle Angle Alita	29,90
Bounty Hunter	**39,90**
Bubblegum Crises	49,90
Devil Hunter Yohko	49,90
Ghost in the Shell	39,90
Green Legend Ran	49,90
Gun Smith Cats 2	**29,90**
M.D.Geist II	**39,90**
Macross	39,90
Moldiver	**39,90**
Plastic Little	39,90
Rec. of Lodoss War	49,90
Streetfighter II TV Box	59,90

Finanzierung



Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00*
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00*
...einfach anrufen
*Laufzeit 24 Monate





Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

EINIGE DINGER SIND
SIE BESO

KOEI

Laguna
VIDEO GAMES





Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



PLANET SATURN

Diesem Endgegner geht die Munition niemals aus: Hat der Colt sechs Schüsse abgefeuert, rücken blaue Bohnen selbständig über die Leiter nach!

Silhouette Mirage

SA Nach Treasures Ausflug auf das Nintendo 64 ("Yuke! Yuke! Trouble Makers") kehrt der Japan-Entwickler wieder in seine Sega-Heimat zurück: Im ballerlastigen "Silhouette Mirage" hüpft Ihr als kleines Mädel aus der Seitenperspektive durch sieben Wüsten-, Stadt-, Eis- und Endzeitlevels, um Eure Welt von Wrestlern und Maskenkämpfern, mächtigen Libellendrachen und pöbelnden Fisch-Punks zu befreien. Um die anstürmenden Gestalten (auch Kürbisköpfe und Vorschul-Mädels sind darunter) vom Bildschirm zu fegen, nützt Ihr Euren Laser, der jeden Gegner automatisch anvisiert. Im Nahkampf packt Ihr die Plagegeister beim Kragen und schleudert sie in die Ecke. Feuern die Geister und Sichelfüchse mit MG und Plasmaball zurück, wehrt Ihr die Schüsse mit dem Energieschild ab.

Entlegene Plattformen erreicht Ihr entweder mit dem Doppelsprung oder durch einen Sprint, mit dem Ihr Steigungen emporflitzt. Für jeden erlegten Gegner kassiert Ihr spirituelle Energie, die Ihr für eine Superattacke nützt.

Mehrmals pro Level entdeckt Ihr einen Einkaufsladen, in dem Ihr Euren Level und damit Eure Widerstandskraft erhöht. So skurril die Feinde, so gradlinig sind die Levels aufgebaut, die hauptsächlich Euren Ballerdaumen strapazieren. Sprünge benötigt Ihr nur zum Ausweichen von Schüssen. Die knackigen Endgegner (von "Mega Man"-mickrig bis "Turrican"-gigantisch) überraschen mit gezieltem Kreuzfeuer und Dimensionsbeam; der Spielablauf ist jedoch so flott, daß der Kampf zeitweise zu hektisch wird. Versteckte Bonusräume erreicht Ihr durch eifriges Fassadenklettern, vor knifflige Rätsel stellt Euch "Silhouette Mirage" nie. Eure begrenzten Fähigkeiten lassen einen lockeren Spielfluß zu, beinharte Move-Kombinationen wie in "Yuke! Yuke! Trouble Makers" sind nicht nötig. Optisch erwarten Euch Special-FX-Leckerbissen und haufenweise Kulleraugen-Animationen: Vermöbelte Püppchen geben heulend Fersengeld, besiegte Endgegner werden von Passanten aus dem Hintergrund mit Bierdosen und anderem Müll beworfen. *oe*

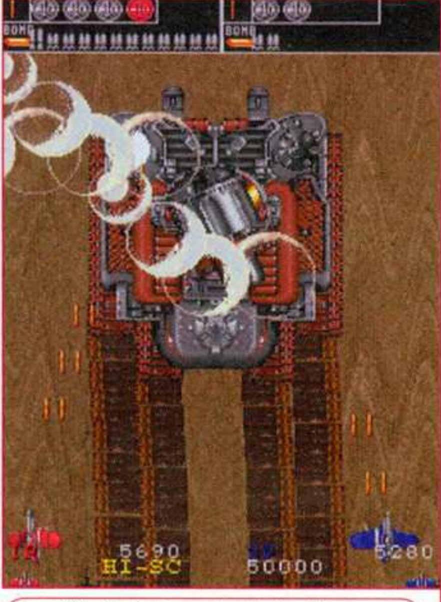








Ob im Duell mit einem Kriegsschiff, einem Mech oder einem gewandten Samurai, Sprung-Timing und ein stahlharter Dauerfeuer-Daumen entscheiden den Kampf.



Wenig Action selbst beim Boss-Besuch: Träge zuckelt der Giganto-Tank nach oben und schluckt Lasersalven.

Gun Frontier

SA Mit dem fliegenden Dauerfeuer-Colt auf Vertikal-Mission: Die Umsetzung eines alternden Taito-Ballerautomaten macht Euch zum Verteidiger einer Wildwest-Kolonie im All. Um den in verschiedenen Manövern anfliegenden Winz-Jets stilgerecht eine Lasersalve um die Triebwerke zu jagen, düsen ein oder zwei Sheriffs im markanten Sechsschüsser-Gleiter über die trostlosen Canyon-Landstriche, warten auf bessere Zeiten und sammeln von pulverisierten Panzerverbänden liegengelassene Patronenhülsen, die sich zu einer wirkungsvollen Smartbombe zusammensetzen. Die Feuerbreite des Standard-Lasers erhöhen fliegende 10-Cent-Münzen, trotzdem seid Ihr besonders gegen die pixelig zoomenden Boss-Schiffe durch zäh nach oben wandernde Projektile meist unterlegen. Der 1990 noch spektakuläre Automat ist dieser Schmalspur-Umsetzung haushoch überlegen: Das grafisch und akustisch mies präsentierte, tranige Ballergeschehen hat trotz Kipp-Option des Monitors kaum Ähnlichkeit mit einem Spielautomaten. Selbst auf dem Mega Drive hätte diese Umsetzung keinen Genre-Fan zu längerem Ballern motiviert. *cb*







Tan Tan zerschnippelt Euch mit seinem gefürchteten Klingenwirbel: Bis zu acht Mal hört Ihr die Schneide durch Euer Fleisch schlitzen!







Siebzehn furchtlose Samurai-Krieger stellen sich der Rache des Amakusa. Die Endgegner könnt Ihr nicht anwählen.

Samurai Shodown 4

Amakusas Revenge: Nach der kläglichen Niederlage im Vorgänger (Test in MAN!AC 1/97) laden Magier Amakusa und sein Samurai-Kumpel Zankuro zum Turnier. Eine RAM-Card liegt dem Spiel nicht bei: Ohne dieses 80 Mark teure Zubehör bleibt Euch die Teilnahme verwehrt.

Habt Ihr Euch für einen der siebzehn mittelalterlichen Streiter und ein offensives oder defensives Special-Sortiment entschieden, betretet Ihr die 2D-Bitmap-Arena: Aus der Seitenperspektive wirbelt Ihr Eurem Gegenüber Schwert, Schirm und Bumerang um die Ohren, mit traditionellen 90°- und 180°-Drehungen schleudert Ihr vernichtenden Feueratem, Eiszauber und Magiegeschosse. Im Kampf sammelt Ihr spirituelle Energie, die Ihr bei voller Pow-Leiste in bildschirmerschütternde Power-Moves investiert. Im Vergleich zu den Vorgängern sind die taktischen Specials keine nette Zugabe, sondern voll in das Kampfgeschehen integriert: Als Ninja verwirrt Ihr den Feind mit einem Double oder raubt ihm durch ein Special die Waffe – der Ärmste muß mit bloßen Fäusten weiterkämpfen. Flink weicht Ihr in Vorder- und Hintergrund, um mit einem Schwerthieb in die Kampfebene zurückzukehren. Auch der normalerweise nur von 3D-Schlägern ausgeführte Schwertstich in einen liegenden Gegner gehört ins "Shodown 4"-Repertoire.

Dank RAM-Card-Speicher agieren Eure Schwertschwinger geschmeidig, nur bei mächtigen Explosionen ruckelt's gelegentlich. Neben den bombastischen Special-FX unterstützen auch technische Details wie der Hit-Counter den ratternden Combo-Rausch: Wie Eure Schläge ins Gesicht des Gegners, prasseln die Zahlen auf den Bildschirm. Die Prügelprofis von SNK haben mit ihrer neusten Automatenumsetzung bewiesen, daß Bitmap-Prügler von ihren 3D-Kollegen lernen und so mit diesen locker mithalten können. *oe*

SPIELSPASS 85%

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Nur für RAM-Card-Besitzer: Combo-geladene Bitmap-Samurais vermöbeln sich in von Hinterlist geprägten Duellen.

AB 16



Fegt Ihr den Gegner mit einem Power-Move vom Bildschirm, verdunkeln Ninjaschatten und Todesnebel die Arena.



Fulminante Nonstop-Kanonade mit automatischem Zählwerk: Der "Hit-Counter" in Aktion!

Dodonpachi

Die infernalische Vertikalballerei "Don Pachi" kennen Ballerfans aus MAN!AC 8/96 (Saturn) und 12/96 (Playstation). Beim Nachfolger wird die Action-Schraube deutlich angezogen – angesichts der gelungenen Technik des Vorgängers eine Meisterleistung. Wie gehabt spielt Ihr im vertikalen Automaten-Modus oder in einer Emulation mit seitlichen Balken.

Mit einem von drei Jägern schwärmt Ihr allein oder im Zweier-Verband in ein halbes Dutzend Inselgruppen aus und vernichtet in einem beispiellosen Gemetzel massive Truppenansammlungen. Ihr pulverisiert mit aufrüstbarem Laser-Sortiment Tank-Platoons, Fliegerstaffeln und monströse Kriegsschiffe in Luft und auf hoher See. Profi-Schützen sacken durch schnelle Trefferserien hintereinander Berge von Punkten ein – weit über 150 Hits sind für Profis drin!

Feuerspuckenden Boss-Schiffen rückt Ihr mit Strahlen (Vorsicht, diese verlangsamen Euch!) an die Energieleiste, massiver Smartbomben-Einsatz läßt die Fieslinge in Flammen aufgehen und Euch punkteträchtige Bonus-Sterne sammeln. Wer auf knallharte Action steht, greift zu: Technisch und spielerisch geht's hier so ab, daß sich so mancher Automat verstecken kann. Eine fulminante Actionperle mit Nonstop-Power! *cb*



SPIELSPASS 76%

HERSTELLER: ATLUS
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Hundertfünfzig Treffer in Folge? Kein Problem für die ballernden Action-Invasoren der "Dodonpachi"-Schwadron!

AB 12

Combo-Mania

inmitten der Baller-Hektik: Ein rapide fallender Balken links von der Punkteanzeige informiert Euch darüber, ob der nächste Treffer noch zur aktuellen Serie addiert wird. Haltet Ihr diesen Balken durch Treffer in schneller Folge auf der Höhe, erreicht Ihr aberwitzige Punktzahlen. Im Optionsmenü stellt Ihr die maximal zulässige Zeit zwischen zwei Combo-Treffern ein – zwischen 0,2 und zwei Sekunden sind möglich. Spielt Ihr im Zwei-Sekunden-Takt, erreicht Ihr locker über 200 Hits!



N64

Titel		Preis
Diddy Kong Racing	dt	i.V.
Extreme G	dt	139,95
Golden Eye	dt	139,95
Hiryunoken Twin	jp	i.V.
Joypads (farbig)	dt	54,95
Lamborghini	dt	139,95
Mace - the Dark Age	us	189,95
Memory Card	dt	29,95
Puyo Puyo	jp	169,95
Rumble Pack	dt	39,95
Super Robot Spirits	jp	i.V.
Top Gear Rally	dt	139,95
Wild Choppers	jp	179,95
Zelda	jp	i.V.

PSX

Titel		Preis
Command & Conquer 2	dt	99,95
Crash Bandicoot 2	dt	89,95
Deadly Skies	jp	139,95
Deathtrap Dungeon	dt	89,95
Farland Story	jp	139,95
Fighting Force	dt	89,95
Final Fantasy 7	dt	99,95
Front Mission Alternative	jp	139,95
G-Police	dt	89,95
Gran Turismo	jp	139,95
Grandstream Saga	jp	139,95
MDK	dt	89,95
Namco Museum encore	jp	139,95
Nekktsu Athlets	jp	139,95
Pandemonium 2	dt	89,95
Resident Evil D.C.	dt	84,95
Senna Kart Duel 2	jp	139,95
Shadowmaster	dt	89,95
Streetfighter Collection	jp	139,95
Tomb Raider 2	dt	89,95

SAT

Titel		Preis
Bomberman	dt	79,95
Command & Conquer	dt	99,95
Croc	dt	89,95
Fighters Megamix	dt	89,95
Fighting Forcce	dt	89,95
Resident Evil	dt	79,95
Sega Touring Car	dt	99,95
Sonic Jam	dt	69,95
Warcraft 2	dt	79,95
Z	dt	89,95



JAPAN IMPORTS

Alle Titel für jede Konsole, die Euch einfällt!

Merchandiseartikel, Mangas, Zeitschriften, Laserdiscs, Soundtracks, Bausätze etc.

Marktstr. 8
80802 München

Tel.: 089 / 340 186 49
Fax.: 089 / 340 186 50

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



SUPER
MARTIN SPIELT:
1. **Crash Bandicoot 2** PLAYSTATION
2. **Bomberman** NINTENDO 64
3. **Pandemonium 2** PLAYSTATION

GUT
WINNIE SPIELT:
1. **Bomberman 64** NINTENDO 64
2. **Front Mission 2** PLAYSTATION
3. **Golden Eye** N64

URKS
ANDREAS SPIELT:
1. **Bloody Roar** PLAYSTATION
2. **Golden Eye** NINTENDO 64
3. **Great Volleyball** MASTER SYSTEM

NA JA
TOBIAS SPIELT:
1. **Golden Eye** NINTENDO 64
2. **Castlevania** PLAYSTATION
3. **Parappa the Rapper** PLAYSTATION

SUPER
CHRIS SPIELT:
1. **Colony Wars** PLAYSTATION
2. **Gun Bullet** PLAYSTATION
3. **Golden Eye** NINTENDO 64

GUT
OLLI SPIELT:
1. **Tobal No. 2** PLAYSTATION
2. **MDK** PLAYSTATION
3. **Command & Conquer 2** PLAYSTATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Hudson, J

Bomberman 64

Bomben-physik und Kettenreaktionen spielen in Hudsons N64-Debüt eine große Rolle. Neben den direkten Folgen einer Explosion verblüffen Solospieler auch Gags und Animationen die indirekt durch den Bombenwurf ausgelöst werden. Seid in der Gletscherwelt auf der Hut: Eine Lawine

Extra-Regen: Werf die Bombe durch das offene Fenster der Polizeistation.

rumpelt ins Tal, solltet Ihr den Bergfrieden durch eine Sprengung stören. Um die Dorfpolizei des "Blue Resort" aufzuscheuchen, späht Ihr nach einem offenen Fenster.



Ausweglose Situation? Wichtige Quader der Brücke habt Ihr dummerweise weggesprengt. Ihr kommt nicht weiter, denn Bomberman kann nicht springen...





Mit dem Feuerknopf blast Ihr normale Bomben zu Riesenböllern auf. Damit legt Ihr z.B. diese Zugbrücke flach.



Treppengewirr durch die Lavahölle. Später besteigt Ihr – wie in älteren "Bomberman"-Spielen – eine Lore.

N64 Von der Playstation abgesehen gibt's "Bomberman"-Abenteuer und Multiplayer-Schlachten für jedes Spielsystem. Jahr für Jahr erscheinen Updates für Super NES, Game Boy und PC-Engine, die sich vor allem durch neue Extras und Feinde voneinander unterscheiden.
Das hier vorgestellte 64-Bit-Debüt des putzigen Knirps bricht radikal mit dem bewährten Schema: Statt von oben in Arenen und Irrgärten zu blicken, lassen N64-Besitzer eine massive 3D-Landschaft rotieren und zoomen. Der Solo-Modus, bislang bloße Dreingabe zu den genialen Multiplayer-Gefechten, wurde durch verschachtelte Architektur zum vollwertigen Action-Adventure aufgemotzt. Fünf Inselwelten laden Bomberman zum Rätseln und Sprengen: Vor der "Black City" liegen eine Stadt mit Kanälen und Schleusen, eine komplizierte Maya-Tempelanlage, ein verschneiter Gletscher und eine Lavawelt, wo Euch feurige Gesteinsbrocken um die Bommelmütze fliegen. Auf den ersten Blick wirken diese Levels mit ihren Brücken und schwebenden Plattformen wie typische Jump'n'Run-Welten – bis Ihr bemerkt, daß "Bomberman" auch in seinem neuen Abenteuer zwar laufen, aber nicht springen kann!
In "Bomberman 64" sind also andere Talente gefragt, der Einspieler-Modus wird zum Mega-Rätsel der Mechanik. Euer Werkzeug ist die Bombe, die vor sich hin zischelt und nach zirka drei Sekunden detoniert. Morsche Mauerstücke und patrouillierende Wächter verwandeln sich in friedlich davon schwebende Extras, falls sie sich im Explosionsradius befinden.



Seid Ihr schwindelfrei? Bevor Ihr den Mittelgegner der Gletscherwelt zu Gesicht bekommt, müßt Ihr eine eisige Bergtour wagen.

Ihr könnt Bomben sowohl kicken als auch aufnehmen und werfen. Eine Bombe zerstört schwache Mauern (entlockt massiven Stahltüren aber nur ein hohles Klingen), sie schleudert über ihr liegende Bodenplatten in die Höhe – und schafft so den schnellsten Lift der Videospielgeschichte. Ist ein Durchgang so niedrig, daß bestenfalls ein um die Hälfte geschrumpfter "Bomberman" hindurchkrabbeln könnte, haltet Ihr das richtige Extra bereits in der Hand: Geschickt gekickt rollt Eure Bombe an Orte, die Ihr selbst nicht erreicht. Landet eine Bombe auf einer anderen, stoßen sich die Geschosse wie starke Magneten voneinander ab und hüpfen als Perpetuum Mobile so lange auf und nieder, bis eine detoniert und alle umliegenden mitreißt. Unkontrollierbare Kettenreaktionen toben durch die Landschaft, wenn mehrere Bomben nahe beieinander liegen, sind aber längst nicht mehr so fatal wie die Massenexplosionen älterer "Bomberman"-Spiele. Auf Super Nintendo und Sega Saturn fegten die Kettenreaktionen durch schmale Gänge, in denen der Spieler meist unentrinnbar gefangen war, doch in "Bomberman 64" kann der Spieler ja überall hinflüchten oder einfach mal das Stockwerk wechseln: Stürze verletzen Bomberman nicht; droht Gefahr, hoppst Ihr von Stegen, Brücken und Treppenfluchten. Zwei der











Englische Texte in der PAL-Version: Modi- und "Single Battle"-Level-Anwahl (links), in der Mitte der Save-Bildschirm. Ganz rechts schmuggelt sich ein Custom-Ritter mit freigespielten Rüstungsteilen in die Multiplayer-Schlacht.



Jeder gegen jeden: Die 3D-Version der klassischen Vierspieler-Schlacht ist ein gewiefter Taktik- und Reaktionstest.

vier Startwelten sind gewaltige Bauwerke, die beiden anderen spielen in freier Natur. Alle vier gliedern sich in je einen Startabschnitt, eine verbindende Mittelgegnerpassage, einen zweiten Abschnitt und das Endgegner-Duell.
Trotz neuartiger Rätselkomponente und der wildesten Level-Architektur seit "Marble Madness" hat Hudson wichtige Ur-Elemente von "Bomberman" nicht vergessen: Die gebräuchlichsten Extras sind Flammen (erweitern den Explosionsradius) und Bomben (erhöhen die Zahl der Bomben, die Ihr gleichzeitig auslegen dürft). In den Solo- und Mehrspieler-Modi tauchen aber auch andere Extras auf, die Euch gegen eine Bombenattacke immun machen, Euch mit ferngesteuerten Bomben oder dem mächtigen roten Böller versorgen. Besitzt Ihr die Fernsteuerbomben, könnt Ihr plötzlich auch hüpfen – landet Ihr auf einer, schleudert Euch diese in die



Die Mittelgegner sind kaum größer als Ihr. Dafür haben Euch die Endgegner jeder Welt ein paar Sachen voraus...

Höhe. Eine Bombenreihe wird zur Brücke, über die Ihr rüberhoppst. Die bereits legendären Multiplayer-Schlachten werden vom 3D-Zauber kaum tangiert: Allein oder im Team bombt Ihr Euch mit maximal drei Mitspielern die Nächte um die Ohren. Spieler, die davor im Solo-Modus abräumten, steigen zu diesem Anlaß in freigespielte Rüstungsteile und verwandeln sich via Memory Card in furchteinflößende Mech-Bomber. *wi*

Testmuster von Mowin, Augsburg. Tel. 0821/3490026



Die erste der sechs Multiplayer-Arenen erinnert an das Ur-"Bomberman". Hier ringen zwei Teams um Kristalle.



Eine Ölinsel nach Bauplänen von M.C. Escher: Auch im Multiplayer-Level erwarten Euch verwirrende 3D-Konstrukte.

M.C.Escher wurde bereits im vorigen Jahrhundert geboren, trotzdem macht sein Werk auf die Computer-Generation großen Eindruck. Die präzisen geometrischen Konstruktionen, Muster, Spiegelungen und räumlichen Paradoxe des niederländischen Grafikers nahmen viele ideale der 3D-Computer-Grafik vorweg. Das erste Programm, das Eschers Architektur zur Spielewelt erkor, war Sandy Whites "Ant Attack". Wie in "Bomberman 64" konnte der Blickwinkel jederzeit gewechselt werden – eine Revolution in den Escher-Tönen Schwarz und Weiß.

Stadt "Antescher" (1983), "Bomberman 64"-Tempel.

SPIELSPASS	87%
64 BIT	
HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	70%

Multiplayer-Randale und rästellastige 3D-Reise für Solisten. Mit Spurenelementen aus klassischen Bombermans.

AB 6

Der Solo-Modus von "Bomberman" wird erwachsen: In der gewagten Level-Architektur kommen endlich auch die Einzelspieler auf ihre Kosten. Die einstige Action-Adventure-Zugabe wurde zum originellen, grafisch imposanten Knobeltest, bei denen das Monstervernichten in den Hintergrund rutscht. Schalter, schwebende Plattformen und die erstaunlichen Einsatzmöglichkeiten Eurer Bombe fesseln neugierige junge und ehrgeizige ältere Spieler. Für unser "It's a MAN!AC" sind aber auch die Multiplayer-Schlachten verantwortlich – nicht besser als auf 16-Bit, aber noch immer konkurrenzlos turbulent und spannend! Neben dem "Jeder gegen jeden"-Tumult bringen die Team-Duelle in bizarren 3D-Arenen einen Hauch von Innovation: Zur Verteidigung Eurer Kristalle kickt und werft Ihr Eure Bomben über mehrere Stockwerke.

WINNIE FORSTER





Um die Riesenzugbrücke (im Vordergrund) herunterzulassen, schleicht Ihr Euch durch den Hintereingang ins...

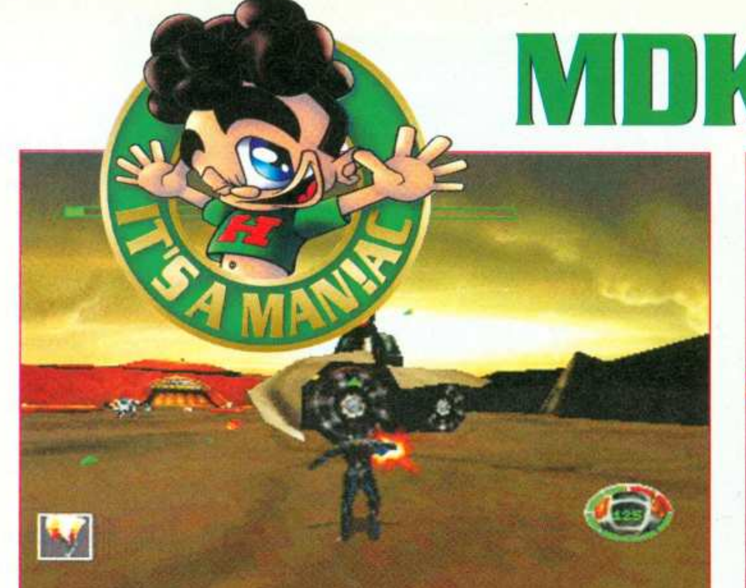


...Backsteingebäude. Hier seht Ihr das Mobiliar von oben. Einen Schalter erreicht Ihr über die Treppe und die Balustrade.

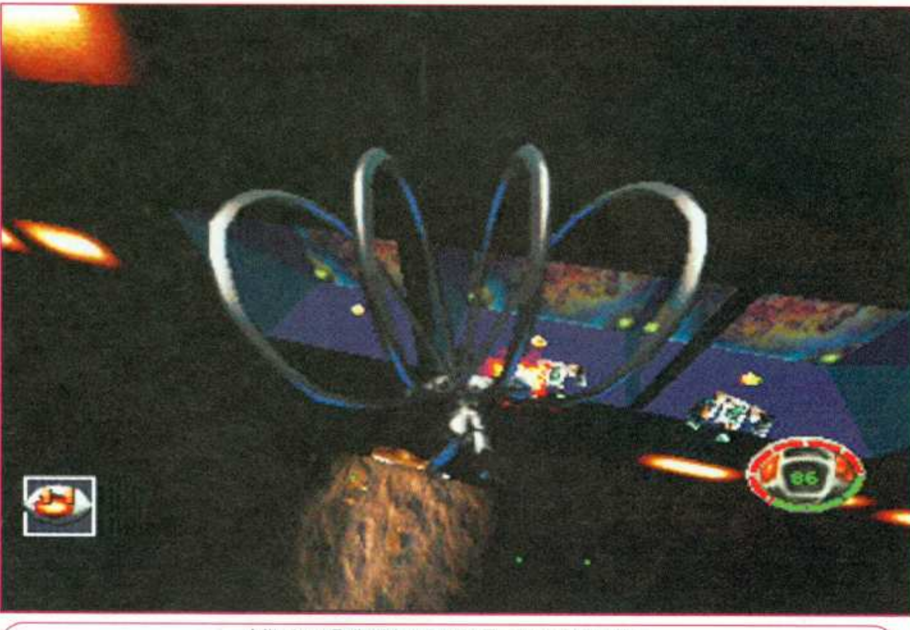
Andere Versionen
Der Hudson-Held bombt auf jedem System – das hier vorgestellte 3D-"Bomberman" gibt´s jedoch nur für das Nintendo 64.

Entwickler: Shiny, USA • **Spieldesign:** David Perry • **Playstationumsetzung:** Neversoft, USA • **Sound:** Tommy Tallarico Studios

MDK



Bleibt im Nahkampf gegen den Panzer immer in Bewegung: Aus seiner Kanone schießen schwerbewaffnete Aliens!

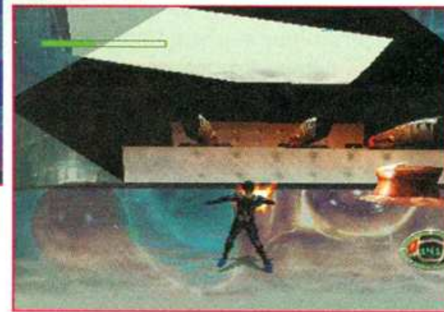


Mit dem Fallschirm in die Techno-Schlucht: Sanft gleitend durchlöchert Ihr die schreienden Monster auf den Balkonen.

PS "MDK" wird allgemein mit "Murder Death Kill" übersetzt, doch laut Shiny steht das Kürzel lediglich für die Initialen der Spielhelden: Die Abenteurer Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt stehen einer riesigen Alienmacht gegenüber, die sich in acht intergalaktischen Raumstädten eingenistet hat. Eine willkommene Gelegenheit die neuen Erfindungen von Dr. Fluke zu testen: Als Alienjäger Kurt schlüpft Ihr in Flukes pechschwarzen Cyber-Kampfanzug, schnallt Euch eine MP an den rechten Arm und steckt noch schnell ein paar Mini-Atombomben in die Tasche – dann schubsen Euch die Kollegen über der ersten von acht schwebenden Städte aus dem Flieger. Im freien Fall: Die Planetenoberfläche rast auf Euch zu, ferngesteuerte Raketen schwirren aus der schwebenden Alienmetropole an Euch vorbei – die Schlacht beginnt. Ihr blickt Eurem Helden über die Schulter, wahlweise mit dem analogen oder digitalen Pad weicht Ihr im Sturzflug einem grünen Radarstrahl und pfeifenden Raketen aus. Eure Kumpels haben noch ein paar Munitionskisten an Fallschirmen aus dem Flieger geworfen, mit etwas Glück erreicht Ihr mit dem Arm eine knatternde Vulkan-MP. Nach etwa einer bangen Minute kracht ihr ins Gebälk eines Lagerhauses. Ein kurzer Blick aus einem der Fenster gibt Euch die Sicherheit, daß sich die Aliens bereits in Alarmbereitschaft befinden und mit dröhnenden Teiffliegern um Euren Unterschlupf kreisen. Da müßt Ihr durch: Im Dauerlauf folgt Ihr dem Gang zum Stadttor, auf dem Platz davor verschanzen sich bereits schwerbewaffnete Fallschirmspringer. Mit Eurer MP (und unbegrenzter Munition) nehmt Ihr die grünen Aliens aufs Korn, mit den Zeigefingertasten weicht Ihr dem Gegenfeuer seitlich aus. Hat Euch einer der



Im Anflug auf eine neue Science-fiction-Stadt flitzt Ihr durch ein Wurmloch: Weicht den Dimensionsverzerrungen aus!



Säubert jedes neue Schlachtfeld! Die Aliennester (rechts im Bild) sind immer Euer erstes Ziel.

HOT Line

GEHEIMRÄUME: Sechs Geheimlevels könnt Ihr in "MDK" entdecken. In jedem befindet sich eine mächtige Extrawaffe. Den ersten findet Ihr gleich im ersten Level: Nachdem Ihr das Stadttor mit der Mini-Atombombe gesprengt habt, kehrt zum Levelanfang zurück. Dort hüpft Ihr in den weißen Nebel und duelliert Euch mit 16 schießwütigen Aliens. Anschließend sackt Ihr das Tornadoextra ein (siehe Bild unten), das alle Gegner in weitem Umkreis erledigt. Doch Vorsicht: Einige Bonusräume verwirren Euch mit verwirrenden Teleporter-Rätseln und können Energie absaugen.





Ein klarer Fall für den geübten Scharfschützen: Im Haupttower der ersten Stadt...



...hält schon der Alienboß mit dem Fernglas nach Euch Ausschau. Nützt die herumliegenden Raketen.

INTERVIEW MIT DAVID PERRY

Besitzer von Shiny Entertainment (Kalifornien, USA)

In modernen 3D-Shootern wird normalerweise die Ego-Perspektive bevorzugt. Warum habt Ihr in "MDK" die Ansicht von hinten gewählt?

DAVID: Dafür gibt es zwei wichtige Gründe: Erstes kann sich der Spieler besser mit dem Helden identifizieren, wenn er ihn beim Rennen, Springen oder Schießen beobachtet. Zweitens ist ein sichtbarer Held wichtig für das Marketing: Für "Earthworm Jim" haben wir im Amerika zum Beispiel eine eigene Fernsehshow sowie Comics und Spielzeugpuppen. Deshalb bin ich auch in Deutschland, um für eine Fernsehshow zu werben.

Die Levels von "MDK" sind sehr groß. Gab es Probleme, die Daten in den begrenzten Playstation-Speicher zu quetschen?

DAVID: Die großen Levels enthalten lange Gänge: Während der Spieler diese entlangläuft oder rutscht, lädt die Konsole den nächsten Level-Abschnitt. So konnten wir lästige Wartezeiten überbrücken. Probleme bei der Programmierung gab es hauptsächlich mit der Geschwindigkeit.

Die Anflugsequenzen auf die Städte stellen den Spieler vor keine große Herausforderung und wirken nur wie eine Zugabe...

DAVID: Ursprünglich wollten wir den Spieler mit gerenderten FMV-Sequenzen auf die bevorstehende Welt einstimmen. Unser Credo ist jedoch, den Spieler voll in die Handlung zu integrieren. Deshalb haben wir auf die Filmschnipsel verzichtet und den Anflug als lockeres Vorspiel gestaltet.

Im Vergleich zu "Earthworm Jim" und "Spot" ist "MDK" ziemlich brutal. Glaubst Du, daß sich gewalttätige Spiele besser verkaufen als lustige?

DAVID: Grundsätzlich glaube ich das nicht: Eine gesunde Mischung aus Gewalt und Humor erzielt meiner Meinung nach die meiste Beachtung. Deshalb haben wir den 51 Levels des PC-Vorbilds die sechs Geheimlevels hinzugefügt. Dort finden Videospiel-Veteranen witzige Hinweise auf ältere Shiny-Spiele – wie die Kühe aus "Earthworm Jim", die im Aquarium stehen oder als Waffe genützt werden können.


Aliens an der Kette: Einige Gegner baumeln an Tieffliegern und springen schreiend über Euch ab.

Tiefflieger mit einer knatternden Salve ins Fadenkreuz, ballert Ihr einfach in seine Richtung: Ziele auf Dächern oder in der Luft visiert Euer Held automatisch an. Schleimige Pummel-Aliens stürmen, Panzer rumpeln Euch entgegen, Kamikaze-Monster rennen mit Bomben in den Armen blindwütig auf Euch zu. Die cleversten Außerirdischen verschanzen sich in einem der zahlreichen Schützengräben und zielen vor jedem Schuß genau. Verwirrung im Kampfgetümmel stiften schwarze Killer, die mit riesigen Sätzen um Euch springen und aus allen Richtungen feuern. Außerdem bewachen fest installierte Geschütze die gefährlichen Aliennester, aus denen alle paar Sekunden ein frischgeborenes Monster purzelt. Eure Freunde haben Euch nicht vergessen und werfen Munitionskisten mit neuen Erfindungen aus dem Flieger: Granaten sprengen Alienstellungen und Wände, die Mini-Atombombe ist für speziell gesicherte Türen gedacht. Der künstliche Tornado fegt alle Feinde im Umkreis vom Bildschirm, taktisch besonders interessant ist die Dummy-Puppe: Stellt die Schießbudenfigur bei einer Alien-Übermacht im freien Feld auf und das Gegnerfeuer konzentriert sich für wenige Sekunden auf Euer lebloses Double. Habt Ihr erstmal für Ruhe gesorgt, schleicht Ihr auf leisen Solen den meist gradlinigen Levelweg entlang: Erspäht Ihr am Horizont einen grünen Klecks, packt Ihr mit der Select-Taste flink Euer Scharfschützengewehr aus dem Rucksack: Per Tastendruck zoomt Ihr an das Alien heran bis sein Auge das Zielfernrohr füllt, während der ahnungslose Schurke Wache hält oder mit strammen Schritt seine Runden dreht. Für einen glatten Kopfschuß zielt Ihr ihm genau zwischen die Augen, Meisterschüsse werden am Levelende mit einer Prämie belohnt. Neben der normalen Endlosmunition füttert Ihr Eure Bleispritze mit Mörsergranaten, Raketengeschossen und Zielsuch-Missiles. Mit den Spezialprojektilen solltet Ihr sparsam umgehen...


Kannonier im Ruhestand: Auf dem Cyber-Schießstand durchlöchert Ihr zwei schimpfende Trommelfeuerschützen.


Sturzflug auf die erste Raumstadt: Auf Euch zuschwirrende Raketen hinterlassen transparente Kondenzstreifen.



Zahltag: Für erlegte Aliens und Treffsicherheit kassiert Ihr Kopfgeld, für Kopfschüsse gibt's eine Bonusprämie.

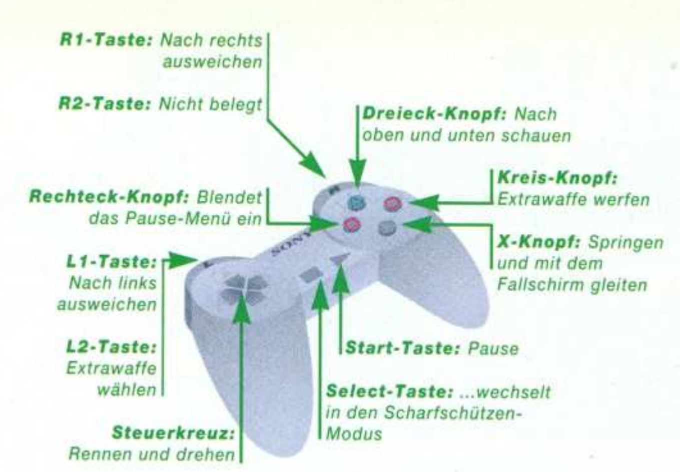

Im Turm der transparenten Plattformen: Klettert Ihr nach oben, sind die Ebenen mit Ihren Neonröhren leicht auszumachen. Unter Euch herrscht jedoch das blanke Chaos.

Fetzig gerenderte Flugstudien findet Ihr nur im FMV-Intro: Zwischen den Levels steuert Ihr die Flugsequenzen selbst und habt dabei die Gelegenheit, Extras zu ergattern.









Nachdem Ihr vor dem Röhrenhaus den Geschützturm zerstört habt, wird's kompliziert: Die Aliens im Haus sprengt Ihr mit berechneten Mörserschüssen in die Röhren oben.

Die gut gesicherten Städte sind mit Rätseln und Bonusspielchen gespickt: Um einen stämmigen Mechverband zu täuschen, schlüpft Ihr in die durchschossene Hülle eines Blechdroiden und watschelt piepsend an der Wachmannschaft vorbei. Mit dem Scharfschützengewehr sucht Ihr die Schwachstelle von schwer gepanzerten Festungen und jagt diese mit einem Schuß in die Luft. In Röhren erwarten Euch pfeilschnelle Rutschpartien. Mit etwas Geschick ergattert Ihr im Schliddern eines der herumliegenden Energieextras. Aufwinde aus Lüftungsschächten befördern Euch via Gleitschirm auf entlegene Mauervorsprünge, Plattformlabyrinthe verwirren Euch mit kompliziertem Mehrebenen-Design. In einer Halle mit schwebenden Terrassen weicht Ihr unter Beschuß einem riesigen Todespendel aus, das stets in Eure Richtung schwingt. In den Bonusräumen rauben Euch Teleporter-Rätsel den Verstand, Kuh-Katapulte und schimpfende Aliens sorgen für witzige Einlagen.

Nehmt Euch zum Herumprobieren mit den einzelnen Waffen viel Zeit: Nachdem Ihr Spezialmunition gesammelt und verschossen habt, segelt an der Fundstelle ein Fallschirm vom Himmel, der Euch mit Nachschub versorgt. So könnt Ihr zum Beispiel die gewöhnungsbedürftige Physik der Mörsergranaten genau kennenlernen.

Rundflug über die bevorstehende Todeszone: Mit dem Feuerbutton werft Ihr Bomben über den Alien-Stellungen ab.



Flink einsteigen: Wer den Bomber verpaßt, muß sich mit Dutzenden von Aliens am Boden herumschlagen.

Doch nicht nur Rätsel und Aliens stellen Euch vor schwierige Aufgaben, auch die geschickt eingesetzten Spezialeffekte machen Euch das Leben schwer: In der Spiegelstadt gaukeln Euch unzählige Reflektionen (Reflectionmapping) Plattformen und Abgründe vor; oft schaut Ihr hilfesuchend zur Decke, um spiegelnde Absätze vor Euch zu erkennen. Transparente Wände machen Feuergefechte zur Todesfalle: Zu spät bemerkt Ihr, daß der Feind vor Euch in einem Panzerglaskäfig steht und seine Kumpels von hinten das Feuer eröffnen. Glücklicherweise könnt Ihr jederzeit per Memory Card speichern. *oe*





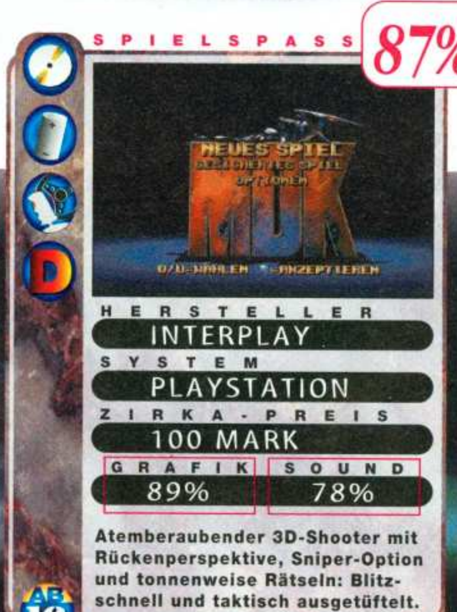




Atomare Kriegsführung und Scharfschützenimpressionen: Der grinsende Beachboy auf einer Zielscheibe im Schießstand sieht dem Chefprogrammierer zum Verwechseln ähnlich...

! "MDK" bannt Euch von der ersten Sekunde ans Joypad: Eingeblendete Tips führen Euch ins Spiel ein, nur die analoge Steuerung ist etwas sensibel. Die Perspektive von hinten gewährt Euch auch bei großer Gegnerschar bestmögliche Übersicht, unter Beschuß wechselt Ihr ohne Probleme flink in den Scharfschützen-Modus und ballert einen weit entfernten Kannonier vom Geschütz. Die taktischen Facetten haben es mir besonders angetan: Schußwinkel in einem transparenten Labyrinth abzuschätzen und Feinden mit Ablenkmanövern in den Rücken zu fallen, ist schlicht grandios. Die flackerfreie Polygongrafik ist trotz fantastischer Spiegel- und Partikeleffekte blitzschnell, nur selten bleibt Ihr bei einem Seitwärtsschritt an einem Polygon hängen. Dramatische Orchesterstücke und ausgelassener Ganoven-Jazz runden die Schlacht ab.

OLIVER EHRLE



SPIELSPASS 87%

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	89%
SOUND	78%

AB 16

Atemberaubender 3D-Shooter mit Rückenperspektive, Sniper-Option und tonnenweise Rätseln: Blitzschnell und taktisch ausgetüftelt.

Andere Versionen
In der PC-Version ist das Speichern nur am Levelsausgang möglich, die Geheimlevels fehlen gänzlich. Umsetzungen sind keine geplant.



Titel des Monats November:
Final Fantasy*
89,95 (ab ca 7.11.)

① ☎ **0180/522 5300**
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.9.97
** = noch nicht verfügbar am 11.9.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Agent Armstrong	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures*	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

SONY PSX

Abe's Odysee	84,95	
Ace Combat 2*	89,95	N
Actua Golf 2	84,95	
Actua Soccer	39,95	
Actua Tennis 2*	84,95	
Agent Armstrong*	79,95	
Air Combat Platinium	39,95	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
1. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨ ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Alien Triology	42,95	
Alone in the Dark 2*	89,95	P
Ark of time	79,95	N
Atari Arcade Hits*	79,95	N
Auto Destruct	84,95	
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95	
Ball Blazer Champions*	84,95	
Baphomets Fluch	74,95	
Baphomets Fluch 2*	79,95	N
Battle Arena Toshinden	39,95	
Battle Arena Toshinden 2	89,95	
Battle Arena Toshinden 3*	79,95	P
Battle Sport	74,95	
Battle Stations	77,95	
Blast Chamber	84,95	
Bleifuß 2*	69,95	
Blazing Dragons	74,95	
Broken Helix*	84,95	
Bug Riders*	74,95	
Buggy*	84,95	N
Bust a Move 2	42,95	
Bust a move 3*	59,95	
Castlevania*	79,95	N
Cheatbuch (Visionova)	**24,95**	**N**
Cheesy	84,95	
Command & Conquer	84,95	
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95	
Colony Wars*	79,95	N
Cool Boarders	77,95	
Courir Crises	79,95	
Crash Bandicoot	89,95	

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Critical Depth*	72,95	N
Croc*	84,95	
Crow: City of Angles	74,95	
Crypt Killer	84,95	
Destruction Derby	39,95	
Destruction Derby 2	79,95	
Devil Deception*	79,95	
Disruptor	49,95	
Dogdem Arena	79,95	N
Dungeon Keeper*	79,95	P
Dynasty Warriors*	89,95	
Epidemic*	69,95	N
Excalibur	84,95	
Exhumed	74,95	
Explosive Racing	84,95	
Extreme Games 2	69,95	
Fade to Black	39,95	
Fantastic Four	79,95	
Fatal Fury*	69,95	N
Fifa 96	44,95	
Fifa 97	59,95	
Fifa 98*	84,95	N
Fighting Force*	94,95	N
Final Fantasy 7*	89,95	N
Formel 1	89,95	P
Formel 1 '97	89,95	
Frogger*	79,95	
G-Police*	89,95	P
Grand Theft Auto*	79,95	
Hardcore 4x4*	79,95	N

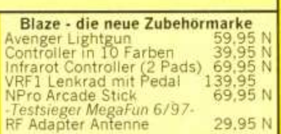
Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

Hard Boiled	84,95	
Heavens Gate*	79,95	
Hercules*	79,95	P
Herks Adventure*	84,95	
Hexen	84,95	
Hulk	74,95	
Independence Day	84,95	
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	
International Track & Field	39,95	P
John Madden NFL 98*	84,95	
Kick Off '97*	89,95	
Konami Open Golf	39,95	P
Kurushi*	69,95	N
Legacy of Kain	77,95	
Little Big Adventure	77,95	
Lost Vikings 2	74,95	
Lost World: Jurassic Park*	84,95	
Lucky Luke*	89,95	
Machine Hunter*	89,95	
Magic the Gathering*	74,95	
Marvel Super Heroes*	79,95	
Mass Destruction	74,95	
MDK*	89,95	
Mechwarrior 2	84,95	
Megaman 8*	89,95	
Megaman Battle & Chase*	89,95	
Micro Machines V3	89,95	

Midnight Run*	89,95	N
Monopoly*	79,95	
Monster Truck*	79,95	
Moto Racer*	84,95	
Motor Mash*	79,95	
Myst	77,95	
Namco Museum 4	69,95	N
Nascar 98	79,95	
NBA in the Zone 2	84,95	
NBA Hangtime	84,95	
NBA Live '97	59,95	
NBA 98*	84,95	N
NBA Jam Tournement Edition	39,95	
Need 4 Speed 2	79,95	P
NFL Quaterback Club 98*	79,95	
NHL Breakaway '98	79,95	
NHL Hockey '97	59,95	
NHL Hockey 98*	84,95	
NHL Open Ice	84,95	
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95	
Nightmare Creatures*	79,95	
Nuclear Strike*	84,95	
Olympic Games	69,95	
Overboard*	79,95	
Overblood	84,95	
Pandemonium	74,95	
Pandemonium 2*	84,95	
Panzer General 2	79,95	
Parappa the Rapper	69,95	P
Pax Corpus*	84,95	
Peak Performance	79,95	
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95	
PGA 96 Platinium	44,95	
PGA Tour Golf 98*	79,95	
Player Manager	84,95	
Porsche Challenge	69,95	
Powerslide*	79,95	P
Pro Pinball	79,95	
Rage Racer	84,95	
Rallye Cross	69,95	
Rapid Racer*	79,95	N
Rayman	39,95	
Raystorm	69,95	N
Ray Tracer	69,95	N
Rebel Assault 2	84,95	
Reboot*	84,95	
Resident Evil Directors Cut*	79,95	
Return Fire	84,95	
Ridge Racer	39,95	
Ridge Racer Revolution*	84,95	N
Risiko*	79,95	
Road Rage*	79,95	
Road Rash	44,95	
Rock'n'Roll racing	89,95	N
Rosco McQueen*	79,95	N
Sentient*	84,95	
Sign of the Sun*	79,95	N
Skeleton Warrior	69,95	P
Slam'n'Jam	74,95	
Soul Blade	84,95	P
Soviet Strike	79,95	
Street Fighter: The Movie	59,95	
Street Fighter EX Plus*	79,95	
Street Racer	54,95	P
Suikoden	84,95	
Super Pang Collection*	89,95	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95	P
Swagman*	79,95	
Syndicate Wars	84,95	
Tekken 2	94,95	P
Tenka Life Force	84,95	P
Test Drive Offroad*	84,95	
Tetris Plus*	74,95	
The 5th Element*	a.A.	
The Devide: Enemies Within	77,95	
The Note*	79,95	P
Theme Hospital*	84,95	N
Tilt	69,95	
Titan Wars*	74,95	
Tomb Raider	77,95	
Tomb Raider 2*	94,95	N
Total Driving	79,95	
Track & Field Platinium*	39,95	N
Transport Tycoon	74,95	P
Twisted Metal World Tour	79,95	
V-Rallye	79,95	
Vandal Hearts	84,95	
Victory Boxing	77,95	
Virtual Golf	39,95	P
VMX Racing*	84,95	
VR Baseball	74,95	
VR Pool	74,95	
Warcraft 2	84,95	
Wargods*	74,95	
WC 4	79,95	
Wing Over*	79,95	
WipEout	39,95	
WipEout 2097	84,95	
Worms Platinium	44,95	
Wreckin' Crew	89,95	
WWF in your house	74,95	
WWF Wrestlemania	39,95	
X-Men*	79,95	
Zero Devide	84,95	
Z*	69,95	N

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95



Blaze - die neue Zubehörmarke

Avenger Lightgun	59,95	N
Controller in 10 Farben	39,95	N
Infrarot Controller (2 Pads)	69,95	N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95	
NPro Arcade Stick *-Testsieger MegaFun 6/97-*	69,95	N
RF Adapter Antenne	29,95	N

Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neu!
18.10.97
Heliapassage

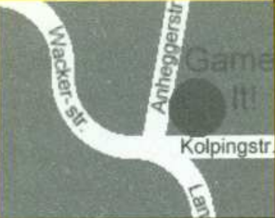
71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118

Neueröffnung auf 250 m² !
8.11.97
Frauenstr. 118



A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ **06131/23 04 92**

PLAYSTATION

TOMB RAIDER II	DT	109,–
NIGHTMARE CREATURES	US	129,–
FINAL FANTASY 7	DT	119,–
G-POLICE	DT	109,–
CASTLEVANIA	US	129,–
BUSHIDO BLADE	US	119,–
CLOCKTOWER	US	129,–
MYTHOLOGIES	US	129,–
FRONT MISSION ALT.	JP	149,–
FRONT MISSION II	JP	149,–
UVM		

SATURN

SAMURAI 4	JP	119,–
DEAD OR ALIVE	JP	129,–
ANARCHY IN NIPPON	JP	129,–
RAIDEN FIGHTER	JP	I.V.
TOURING CAR	JP	I.V.
SHINING FORCE 3	JP	I.V.
GRANDIA	JP	I.V.
LOBOTOMY SHOOTER	US	I.V.
ENEMY ZERO	US	I.V.
SONIC R		I.V.
UVM		

NINTENDO 64

MRC	169,–
GOLDEN EYE	PAL169,–
MACE	I.V.
LEYLAT WARS	149,–
TOP GEAR RALLY	I.V.
EXTREME G	I.V.
UVM	

NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!
PREISLISTE ANFORDERN
Z.B.
KING OF FIGHTERS '97 89,– CD

HTTP://www.zappgames.com

☎ **06131/23 04 92**

Ankauf von gebrauchten Spielen

UFO GAMES BERLIN
Ladenverkauf & Versand
Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO GB . GG . MD . MCD etc.
Sie wollen JP und US spielen ?
Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.
Für nur DM 39,-

Nintendo 64

Clayfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goeman*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilotwing (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (engl . pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbig	53,50
Grundgerät	299,00

Play Station

Addidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Down	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Fifa 97	79,00
Final	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Lifeforce Tenka	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mega Man X3	79,00
NBA in the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Ralley	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbauchip	19,00
Antennen Kabel	29,00
MemoryCard (15 Block Nachbau)	29,00
MemoryCard (720)	89,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bomberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bomberman 3	89,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Tov Story	109,00
	119,00
US chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

* Vorankündigungen
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

Ihr bestellt, wir liefern
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Entwickler: Stormfront Studios, High Score Entertainment • **Spieldesign:** Mark A. Fong, Masami Yamada, Jim Larsen, Sergio Lobato, Michael Pole, Dave Ross • **Programmierung:** Michael Chow, Mark A. Fong, Masami Yamada • **Grafik:** Machael Barber, Michael Cincotta, Olga Chudnovsky, John Chui, Hugo Kobayashi, William Sullivan • **Sound:** Sean Carson, Andrew Boyd, Audible Images

NASCAR '98

Die Einstellungen Eures Wagens: Oben links sind die Leistungsdaten.



Essentiell für den "NASCAR"-Erfolg: Auch mit hoher Geschwindigkeit ohne "Abflug" um die Kurven driften.

Bis die Reifen qualmen: Knifflig ist das Vollgasfahren an der Steilwand. Jede Lenkbewegung kann fatal sein...

EA-Reporter Bob Jenkins berichtet live von der Strecke und informiert Euch über Geraden, Schikanen und besonders unfallträchtige Gefahrenzonen. Komplettiert wird die realistische Vorberichterstattung durch eine Streckenübersicht. Nach diesen Informationen konfiguriert Ihr Euer Fahrzeug und bereitet Euch auf die Qualifikation vor.

Bob, der rasende EA-Reporter, berichtet direkt aus Kalifornien und Kanada.



Das rasant geschnittene FMV-Intro zeigt Euch spektakuläre NASCAR-Action.

PS Keinen Bock auf Schumacher, Frentzen & Co? Genug gesehen von Monaco, Nürburgring & Hockenheim? Dann ist der harte US-Rennzirkus genau das richtige für Euch. Mit allen Profis der amerikanischen NASCAR-Liga, vielen Original-Strecken und jeder Menge Tuning-Optionen erlebt Ihr das prickelnde Original-Flair des hierzulande fast unbekannten Motorsports. Veteranen erinnern sich: EA hat das Thema bei "Andretti Racing", in dem sowohl "Indy Car"- als auch "NASCAR"-Serien implementiert waren, schon einmal aufgegriffen. Mit der jüngsten Playstation-Flitzerei konzentriert sich der Hersteller vollends auf den ruppigen Tourenwagen-Wettbewerb. 24 Originalpiloten stehen für Eure virtuelle Karriere zur Wahl. Kyle Petty, Rusty Wallace oder Ricky Craven fahren prinzipiell dieselben Autos, durch Eure




In Sekundenschnelle legt Ihr bei der Boxeneinfahrt das Arbeitspensum der Crew fest.

Einstellkünste optimiert Ihr die Fahrzeuge für den jeweiligen Einsatz: Die bunt beklebten, dröhnenden Blechkisten basieren auf Serienautos, wurden aber durch wuchtige Motorblöcke und leistungsfähige Rennsport-Getriebe zu Monstern auffrisiert. Die zwei Streckentypen der Saison unterscheiden sich gravierend voneinander. Die acht meist ovalen Motodrome verlangen nach hoher Spitzengeschwindigkeit, Ausdauer, berührungsfreiem Überholen und dem Perfektionieren des "Drafting", also des Fahrens im Windschatten des Vordermanns. Doch so leicht, wie die Kurs-Layouts in der FMV-Vorberichterstattung wirken, sind die Arenen nicht zu fahren: Jedes Oval hat unterschiedliche Steilwand-Neigungswinkel, was zusammen mit dem eng beieinander agierenden Fahrerfeld anspruchsvolles Zusammenspiel zwischen Gasgeben, Auslauf und Bremsen erfordert. Gerade im Scheitelpunkt der Kurven droht jede Lenkbewegung die sensible Balance zwischen Über- und Untersteuern zu stören. Die Folge ist ein zeitraubender Ausflug ins Innenbankett oder der funkensprühende Kontakt mit der Außenbande. In Extremsituationen fangt Ihr Euch einen Dreher ein oder werdet (wie beim Kontakt mit der Boxeneinfahrt) meterhoch in die Luft geschleudert: Habt Ihr in den umfangreichen Optionen realistische Unfall-Schäden aktiviert, kann das fatal sein!

Abwechslungsreicher sind die neun Straßenkurse. Verschlungene Rundstrecken durchs Gelände fordern konventionelle



Du bist nicht allein: Ein alter Roy-Black-Schlager paßt auch zum US-Rennzirkus. 24 drängelnde Teilnehmer gönnen Euch kaum eine ruhige Sekunde.

Um nicht zu stören, lassen sich die Anzeigen auch ausblenden: Hier eine Attacke von hinten.









Zu jedem "NASCAR"-Piloten läßt sich eine kleine Historie abrufen. Ihr nehmt quasi die Identität einer der Original-Fahrer an. Die Möglichkeit, Euren eigenen Namen einzugeben oder ein "individuelles" Auto zu basteln, besteht allerdings nicht.



Spieleinstellungen im Detail: Neben der Steuerung verstellt Ihr auch Leistung und Balance Eures Flitzers.



Ein technisches Highlight ist der flüssige Split-Screen mit sechs CPU-Piloten: Er ist durch sensible Steuerung hervorragend spielbar und langfristig motivierend.

Fertigkeiten wie Kurvendriften oder geschicktes Halten der Ideallinie. Habt Ihr genug geübt, startet Ihr die Saison. In den NASCAR-Optionen fixiert Ihr die Rennlänge in Prozent des "echten" Werts (ca. 300 Arena-Runden!) und den Realismusgrad: "Arcade" verschafft Euch einen klaren Rennvorteil, "Simulation" läßt alle Parameter wie Abtrieb und Konkurrenz-Stärke auf dem Wert 100%, während Ihr bei "Custom" die Werte frei konfiguriert. Vor jedem Rennen qualifiziert Ihr Euch anhand einer einzigen Runde für den Startplatz. Dann geht's los: Aus dem Cockpit (mit Polygon-Lenkbewegungen) oder aus mehreren versetzten Ansichten jagt Ihr in einem 24 Fahrzeuge starken Feld um wertvolle WM-Punkte. Längere Renndistanzen machen zeitraubende Pitstops unumgänglich: Schon nach einigen Runden bricht Euer Gefährt zunehmend aus, Karosserieschäden bremsen die Höchstgeschwindigkeit zusätzlich. Während der Boxeneinfahrt wechselt Ihr auf Wunsch der Reifensatz, tankt und variiert die Spoiler-Neigung, Schäden werden automatisch ausgebeult. Die Anzeigentafeln könnt Ihr komplett ausblenden, ebenso schaltet Ihr nach Lust und Rennlaune Rückspiegel oder Kursübersicht hinzu. Nach dem Zieleinlauf prüft Ihr den WM-Punktestand, speichert auf Karte und laßt Euch von EA-Reporter Bob Jenkins über die kniffligen Passagen des nächsten Rennens informieren. Im Splitscreen-Modus sind die beiden Spieler nicht die einzigen Fahrer: Sechs andere Wägen drängeln mit Euch um den Sieg. Alle bekannten Analog-Controller werden von "NASCAR '98" erkannt, doch auch mit dem Standard-Pad habt Ihr keine Lenkprobleme: Trotz aller Einstellungen ist Action Trumpf. *cb*

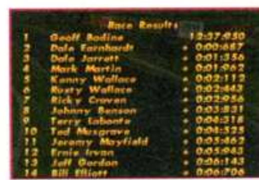
Schlechte Karten

haben im "NASCAR"-Zirkus nicht nur miese Fahrer, sondern auch Piloten mit einer



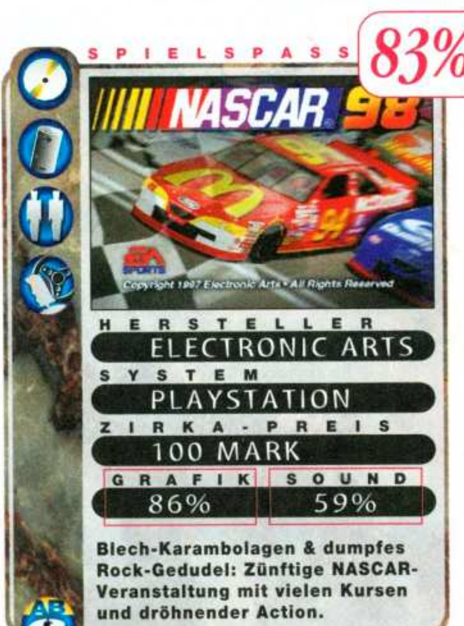
Auch in den Rennoptionen genießt Ihr stilgerechten US-Rock.

Abneigung gegen jaulenden 08/15-Rocksound. Diese Art von Musik ist zwar ambientegerecht, aber die "NASCAR"-Kompositionen sind wirklich dröge. Die kurzen Ladepausen werden übrigens sinnvoll mit der Startaufstellung



Kaum habt Ihr die Plazierungsliste studiert, ist der Ladevorgang auch schon beendet.

und der Plazierungsliste überbrückt; letztere ist auch manuell scrollbar.



! Solide Qualitätsarbeit: Die "Andretti"-Macher optimierten ihre Grafik-Routinen, implementierten neue Kurse und krönten den Quasi-Nachfolger mit "NASCAR"-Lizenz. Das Resultat ist ein actiongeladenes, streckenweise brachiales Autorennen in überzeugender Präsentation. 23 CPU-Fahrzeuge gönnen Euch keine ruhige Sekunde - ständig wird gedrängelt, geschubst und repariert. Vermeidet es trotzdem, die CPU-Intelligenz zu drosseln, sonst geht jegliche Motivation flöten. Der gelungene Zweispieler-Modus begeistert durch immerhin sechs Computer-Konkurrenten und ist technisch ebenfalls flüssig. Für Renn-Fans, die actionlastige Abwechslung von der "Formel 1"-Hysterie suchen, ist "NASCAR '98" erste Wahl - auch wenn manchem Piloten die häufigen Steilwandfahrten in den ovalen Motodromen etwas zu monoton werden.

CHRISTIAN BLENDL

HOT Line

EINSTELLUNGSSACHE: Durch die zwei unterschiedlichen Kurs-Typen ist es unbedingt notwendig, Euren Wagen vor jedem Rennen zu optimieren: Für's Motodrom erhöht Ihr die Endgeschwindigkeit durch geringere Neigung des Heckspoilers, bei den kurvigen Straßenrennen konzentriert Ihr Euch auf die Steuerbarkeit. Erhöht den Luftdruck und wählt eine geringere Getriebeübersetzung. Zur Probe Eurer Einstellungen wählt die "Practice"-Option, da in der Qualifikation nur eine Runde erlaubt ist. **STEILWAND-STRESS:** Besonders bei langen Arenen lauft Ihr Gefahr, die Konzentration zu verlieren und durch unbedachtes Anfahren einer Kurve völlig die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren. Vorsichtiges Anfahren in der Ideallinie ist immer besser als zuviel zu riskieren! Während Ihr durch frühzeitiges Bremsen kaum ein Risiko eingeht (verlorene Plätze sind im Nu wieder aufgeholt), kann Euch ein Dreher den Sieg kosten oder sogar zum Ausfall führen. **REIFEN-REIBUNG:** Bei "NASCAR '98" werdet Ihr nicht gewarnt, wenn Eure Reifen zu wenig Profil haben. Bricht der Wagen in engen Kurven aus, solltet Ihr umgehend an die Box fahren und Euch neben einer sinnvollen Spritmenge auch neue Reifen holen. Habt Ihr dazu keine Zeit, fahrt Kurven langsamer an, um nicht in die Böschung zu rutschen.



Analyse jederzeit: Brenzlige Situationen im Replay-Modus.

Andere Versionen

Neben einer PC-Version ist auch eine Saturn-Umsetzung in Vorbereitung.



Entwickler: Boss Game Studios, USA • **Spieldesign:** Mr. Sano, Mr. Yoshino (Kemco, Japan) • **Programmierung**: Brian Fehdrau, Richard Le • **Grafik:** Brian Sostrom, Gabrial Garcia, Ken Ray, Martin Sawkins • **Sound:** Barry Leitch

Top Gear Rally

Mit den müden Krücken, die Euch am Anfang der Rally zur Auswahl stehen, gewinnt Ihr keinen Schraubenschlüssel. Deshalb erhält der Champ pro Liga neben dem Zugriff auf die nächste Saison auch zwei neue Flitzer. Da sich das Wetter zunehmend verschlechtert, wird der Untergrund aber rutschiger – gar nicht leicht, die PS-Protze zu zähmen!









Vier starke Flitzer als Bonus: Profis düsen später auch in einen Porsche!



Mini-Bildausschnitt und keine CPU-Fahrer: Der Zweispieler-Modus ist enttäuschend.



Die große Stärke von "Top Gear Rally" ist das realistische und trotzdem einfach zu beherrschende Fahrverhalten: Ihr seid pausenlos am Driften!



Vollgas im Gelände, Schlupf im Schlamm: Mit "Top Gear Rally" erobert Ihr mit PS-starken Gefährten entlegene Winkel der Natur. Ein Monsterpensum liegt vor Euch: Sechs Renn-Ligen stehen im ersten Veranstaltungsjahr auf dem Fahrplan, nur beständige Spitzenplazierungen schalten Euch alle fünf Kurse frei. Anfangs stehen nur zwei Strecken im Übungsmodus zur Wahl. Mit jeder Saison verschlechtern sich die klimatischen Verhältnisse: Im Frühjahr herrscht auf Rally-Kursen an der Küste und im Dschungel eitel Sonnenschein, ein schneller Sieg ist auch für Neulinge kein Problem. Später herbstelt es gewaltig, und Ihr kämpft zunehmend mit Bodennebel, Regen und schlechten Straßenverhältnissen. Gegen Ende des Jahres hält der grimmige Winter Einzug in die "Top Gear"-Welt: In der vierten Liga werden vier Rennen gefahren, bereits das erste quält Euch mit zugefrorenem Untergrund und miesen Sichtverhältnissen.

Um eine Liga zu knacken, müßt Ihr eine vorgeschriebene Mindestpunktzahl erreichen: Der Sieger eines Wettbewerbs kassiert neun Zähler, als zweiter sackt Ihr immerhin noch sechs Punkte ein. Als Belohnung für die überstandenen Strapazen erhaltet Ihr nicht nur die Lizenz für den Folgewettbewerb, sondern auch die Schlüssel zu neuen Fahrzeugen (siehe Randspalte). Habt Ihr Euch für einen Wagen entschieden, dürft Ihr das Aussehen entsprechend Eurer Vorlieben modifizieren: Im leicht bedienbaren "Paint Shop" pinselt Ihr neue Symbole ans Chassis und schmückt die Motorhaube mit Eurem Namen. Das Resultat Eurer Kreativität speichert Ihr genau wie den aktuellen WM-Stand auf Memory-Karte.

Nach der Mal-Aktion wagt Ihr entweder eine Probefahrt im Übungsmodus, tretet per "Arcade"-Option gegen einen einzelnen Computer-Fahrer an oder beweist dem Freund im Zweispieler-Modus, was Ihr im Umgang mit Getriebe und Gelände draufhabt. Auf dem horizontalen Splitscreen sind die Sichtfenster durch Tachometer leider stark verkleinert, außerdem tummeln sich nur zwei manuell gesteuerte Allrader in Wüste, Gebirge



Leicht zu bedienen und für jüngere Fahrer ein Riesenspaß: Der Malkasten für das Allrad-Blechkleid.



Im Arcade-Rennen vereinsamen die Fahrer: Bis auf ein einziges CPU-Fahrzeug seid Ihr allein in der Polygon-Ödnis.

Sympathisch, daß "Top Gear" noch immer die Qualitäten des Klassikers "Lotus 2" enthält: Auch fünf Jahre, nachdem Kemco die Spielmechanik für Nintendo-Umsetzungen lizensierte, erfreut "Top Gear" als beschwingter Vollgas-Ausflug auf gut simuliertem Untergrund. Schön breit sind die Biegungen im afrikanischen Regengebiet: Statt der klaustrophobischen Enge anderer Rennspiele fühlt Ihr die Weite der Landschaft. Auch die gelegentlichen Abkürzungen tragen zur neuen Freiheit bei. Dabei ist eine Strandfahrt zwar nicht so witzig wie Konamis Schlenker durch ein Cafe an der Cote d'Azure ("GTI Club"); trotzdem ist's erfreulich, daß Rennkulissen nun 360°-Dimensionen annehmen und ein bewährtes Spielprinzip durch solche Neuerungen sein 64-Bit-Debüt meistert. Nur Rangeleien im Pulk fehlen mir – mehr als zwei Gegner bekommt Ihr nie zu sehen!

WINNIE FORSTER







Drei der fünf Strecken: Erst nach der vierten Saison habt Ihr Zugriff auf den letzten Kurs. In den Übungs- und "Arcade"-Rennen stellt Ihr die Wetterbedingungen selber ein.



Rally-Schlachtplan: Sechs Saisons mit drei bis sechs Rennen werden pro Veranstaltungsjahr gefahren.



Grafik-Schmankerl: Die Miniatur-Tunnel wechseln sich mit sandigen Canyon-Passagen ab.

Mieses Wetter zwingt die "Top Gear"-Fahrer zur Vorsicht: Ohne Fahrzeugbeherrschung schrammt Ihr in die Planke.

Spieler 2 nutzt die bessere Kurvenanfahrt und versucht, die gelbe Gefahr innen zu überholen.



Kaum Kontrolle: Im ewigen Schnee seid Ihr für jede Gerade dankbar.

oder an der Küste. Profis schenken sich Übungs-Kinkerlitzchen und fahren gleich in der "großen" Saisonveranstaltung los. Damit Ihr von Position 20 (Ihr startet immer als Schlußlicht des Feldes!) den Weg an die Spitze schafft, bastelt Ihr vor dem Rennen an den wichtigsten Einstellungen Eures Wagens. Ihr baut ein manuelles oder ein Automatik- Getriebe ein, zieht einen von drei Reifentypen auf (Drift, Normal, Regen) und legt den Härtegrad der Stoßdämpfer fest. Die Intensität der Analogsteuerung wird ebenfalls in drei Stufen eingestellt. Einmal gestartet, wählt Ihr mit den "C"-Knöpfen die Ansicht von hinten oder aus dem Cockpit: Mit eingeblendeter Motorhaube habt Ihr einen Rückspiegel, um Gegner beim Überholversuch zu blocken. Ohne sichtbare Blechschnauze werden Euch statt des Spiegels Zeit- und Rundendaten angezeigt.

Im harten Rally-Geschäft zählt dann nur noch noch eins: Driften, was das Zeug hält! Pausenlos am Limit, schlängelt Ihr Euch durch unwegsame Küstenserpentinen, düst durch sandige Canyons und poltert über hügelige Gebirgspässe. Gefährlich wird's bei unübersichtlichen Felsbegrenzungen. Schlittert Ihr nämlich aufgrund mangelnder Bodenhaftung aus der Kurve, hängt Ihr mit starker Neigung am Gestein und versucht, durch wohldosiertes Einlenken zeitraubendes Umkippen des Fahrzeugs zu vermeiden. Donnert Ihr frontal in eine Bande, fliegt Euer Bolide meterhoch durch die Luft – solch spektakuläre Ausrutscher werfen Euch weit zurück. Um Fahrfehler wieder auszugleichen, sucht Ihr nach Abkürzungen: Meist macht Ihr durch versiertes Manövrieren auf versteckten Trampelpfaden einige Plätze gut, ansonsten überholt Ihr die rasante CPU-Meute durch millimetergenaues Vorbeidriften in der Kurve.

Mit dem vibrierenden "Rumble"-Pack (wird direkt vor dem Rennen eingestöpselt) kommt zusätzlich authentisches Schotter-Ambiente auf. Nach dem Zieleinlauf betrachtet Ihr eine Wiederholung und studiert die noch benötigten Punkte für die Liga-Qualifikation. *cb*

Testmuster von Mowin, Augsburg, Tel.: 0821/3490026



Neben der Beherrschung Eurer Fahrzeuge in engen Kurven ist die richtige Überholtechnik der Schlüssel zum Rally-Erfolg. Grundsätzlich solltet Ihr Berührungen mit anderen Fahrzeugen unbedingt vermeiden, denn diese machen eine erneute Beschleunigungsphase notwendig. Wartet lieber, bis Ihr aus dem Windschatten des



So wird's gemacht: CPU-Lenker fahren die Kurven meist zu weit außen.

Vordermanns gefahrlos vorbeiziehen könnt. Besonders geeignet dafür sind Geraden und vor allem langgezogene Kurven. Durch Disziplin beim Gasgeben (und gelegentliches, kurzes Anbremsen) schlittert Ihr zeitsparend auf der Innenbahn an den Gegnern vorbei.

Von der "Top Gear Rally"-Grafik bin ich bitter enttäuscht: Zwar sind die Kurven nicht so eckig wie beim Konkurrenten "MRC", doch die diesig-monotone Polygon-Ödnis führt schnell zu Gähn-Attacken. Wachgerüttelt werdet Ihr dagegen von der famosen Steuerung, die Euch eine präzise Kontrolle auf jedem Fahrbahnbelag ermöglicht und Euch ständig zum noch gewagteren Schlittern verführt. Die wahre Kunst des Rally-Champs liegt allerdings im Überholen: Mit 140 Sachen in einer langgezogenen Kurve innen am Gegner vorbeizuziehen, ist ein Mordsspaß, Amateure hingegen rutschen mit zittriger Hand dem Vordermann ins Heck. Leider bremsen unrealistische, meterhohe Abflüge und wilde Dreher ("Wo bin ich?") den Spielspaß, trotzdem sollte jeder Nintendo-Rallyfan eine Runde "Top Gear Rally" probespielen.

CHRISTIAN BLENDL



Auch durch Tunnels führt die wilde Fahrt: Aufgewühlte Dreckfontänen behindern die Sicht beim Dauerdrift.



Seltener Grafikgenuß: Mehr als zwei Fahrzeuge auf einmal bekommt Ihr in "Top Gear Rally" niemals zu sehen.



SPIELSPASS 79%

TOP GEAR RALLY

HERSTELLER: KEMCO

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS: 150 MARK

GRAFIK: 66% | SOUND: 41%

Grafisch und akustisch rückständige 64-Bit-Rally. Überzeugendes Fahrverhalten motiviert trotzdem zu ausgedehnten Drifts.

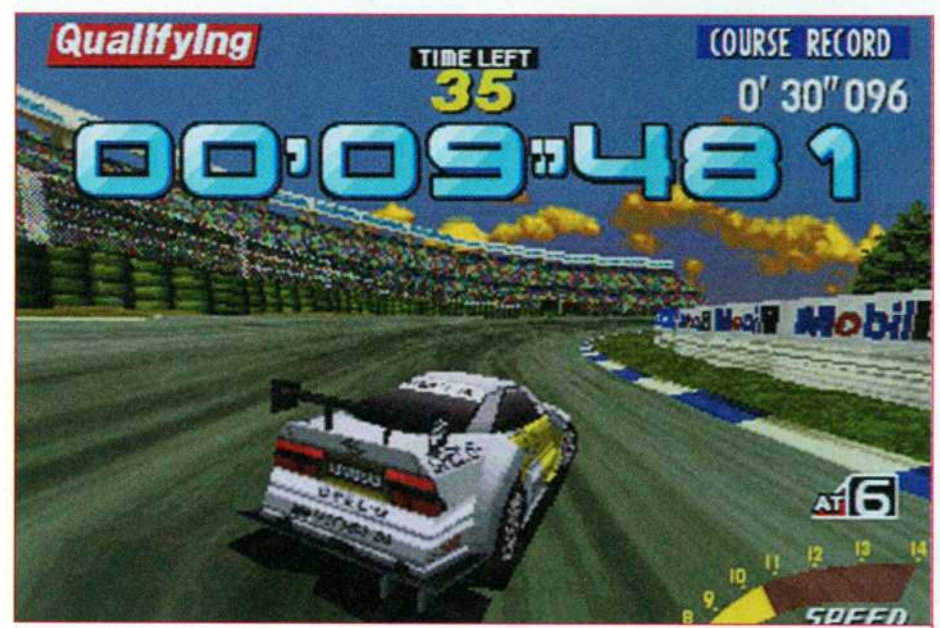
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: Sega AM3-Team, Japan

Sega Touring Car Championship

Boxenstops sind beim rasend schnellen Touring-Championat jederzeit möglich: Biegt einfach in die Boxengasse ein, und die Sega-Crew schraubt los. Die edle Idee wurde im Spieldesign leider überhaupt nicht berücksichtigt: Den Zeitverlust könnt Ihr nicht mehr aufholen und Ihr werdet automatisch zum Schlußlicht des Feldes. Der Pitstop als reiner Grafikgag...



Harte Qualifikationsbedingungen: Gegen die superschnellen CPU-Fahrer müssen sich Tourenwagen-Anfänger mit dem siebten (von acht) Plätzen zufriedengeben!



Was das wieder Zeit kostet: Boxenbesucher als vorherbestimmte Loser...



Im Inneren des Fahrzeugs: Den Rückspiegel gibt's hier serienmäßig.

SA Highspeed auf dem Saturn: Die Spielhallen-erprobten Renner der Marken Mercedes-AMG, Alfa Romeo, Toyota Supra & Co. rasen auf drei Pisten um den "Sega Touring Car"-Titel. Spielt Ihr den Arcade-Modus, müßt Ihr mit der vorgegebenen Motor-, Getriebe- und Reifeneinstellung klarkommen. Habt Ihr mit dem eigenwilligen Kurvenverhalten Probleme, wählt Ihr die Saturn-Variante: In der neuen Setup-Option verstellt Ihr die Sensitivität der Lenkung und stuft das Getriebe neu ab.

Neben dem horizontal geteilten Zweispieler-Modus und dem freien Zeittraining bildet die Championship den Mittelpunkt Eures Pilotenalltags: Erst wird in der Qualifikation die Zeit für eine Runde genommen und anhand dieser Leistung



Nichts wie vorbei: Auf den Geraden überholt Ihr die Computerfahrer problemlos, doch in den Kurven schlagen sie zurück!

Eure Plazierung im Startfeld errechnet. Dann geht's auf den ovalen "Country Circuit": Rasend schnell kämpft Ihr in dramatischen Blech-Rangeleien um Eure Position. Spielt Ihr in der Ansicht aus dem Cockpit, ist das Auspendeln des Wagens in engen Kurven kaum möglich: Überblick über die Längsachse des Wagens ist für den Erfolg unerläßlich, denn nur durch punktgenaues Einlenken könnt Ihr das Übersteuern (und damit zeitraubendes Schlittern in die Grasnarbe) verhindern. In der Perspektive hinter dem Flitzer fällt die filigrane Steuerung etwas leichter, bleibt aber trotzdem ein Fall für Profis: Kurze Schlenker werden um Sekundenbruchteile verspätet ausgeführt, deshalb solltet Ihr äußerst zurückhaltend steuern und bei zu geringem Einlenken der Frontpartie lieber etwas korrigieren. Mit dem Analog-Pad dosiert Ihr die Lenkung sensibler – ein klarer Vorteil. Mit der richtigen Wageneinstellung klappt die Steuerung von Mal zu Mal besser, und im Saturn-Modus spielt Ihr Euch gegen das Zeitlimit rasch über den "Grünwalt Circuit" bis zum finalen "Brick Wall"-Kurs mit engen Stadtschikanen durch. *cb*



Hartes Stadtduell im flüssigen Splitscreen-Modus: Technisch macht "Touring Car" eine gute Figur.



Im Saturn-Modus verstellt Ihr Getriebe und Federung: Bildchen zeigen Euch die Auswirkungen in der Steuerung.



Wie beim Automaten sind nur drei Kurse sind anwählbar. Laut Sega verstecken sich darüberhinaus zwei Geheimkurse in "Touring Car Championship".

! Trotz rasanter Grafik und professioneller, hochauflösender Präsentation sind Rennspielfans von Segas neuester Automatenumsetzung enttäuscht. Neben unverständlichem, kurzem Stocken der Grafik an einigen Stellen nervt die kompliziert-frustige Steuerung. Selbst wenn Ihr die technischen Einstellungen ändert, kommt durch die verzögerte Umsetzung Eurer Lenkbefehle kaum ein Gefühl für das Fahrzeug auf. Die eigenwillige Steuerung hat auch ihre Herausforderungen wie gefühlvolles Nachlenken und rasante Drifts (vor allem mit dem Analog-Pad), doch der Titel bummelt spielerisch den hauseigenen Highlights "Sega Rally" oder "Daytona CCE" zu weit hinterher. Langfristig motiviert diese Umsetzung weder Arcade- noch Simulationsfans, denn auch das magere Kursangebot ist nicht mehr zeitgemäß.

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 65%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 72%
SOUND: 51%

Schnelle, spartanisch ausgestattete Automatenumsetzung. Die träge Steuerung versetzt selbst Fans einen nachhaltigen Spaß-Dämpfer.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Formula Karts



Der Wolf hetzt die Meute: Eure Gegner düsen in Windeseile davon!

Kart-Rennen entwickeln sich zu einem beliebten Freizeitsport, überall schießen Kart-Hallen aus dem Boden. Zum Üben brettert Ihr erstmal auf dem Saturn über kurvenreiche Rundkurse: Acht Strecken in ganz Europa werden bei der WM befahren. Im Arcade-Wettbewerb hingegen pfeift Ihr auf die Weltcup-Punkte und schielt stattdessen auf das Bargeld für die jeweils drei schnellsten Piloten: Mit harten Dollars verbessert Ihr die Motortechnik des pfiffigen Gefährts und besorgt Euch bessere Reifen. Durch zugekaufte Turbo-Einheiten schiebt Ihr Euch auf den seltenen Geraden an den stets drängelnden Konkurrenten vorbei. Schafft Ihr es nicht aufs Treppchen, wird Euch eines von drei Fahrerleben abgezogen. Die acht Rennställe unterscheiden sich durch ihre Karts – durchzugsstarke Flitzer rutschen Euch leicht aus der Kurve, kraftvoller Grip dagegen kostet Leistung. Sowohl aus der Cockpit-Perspektive als auch von hinten habt Ihr kaum einen Anhaltspunkt, wie eng die nächste Kurve ist – das ist zwar realistisch (schließlich sitzt Ihr nur wenige Zentimeter über dem Asphalt), führt aber zu regelmäßigen Remplern an der Bande. Ins Splitscreen-Duell wagen sich aufgrund der schlechten Übersicht nur Spezialisten. Rennlänge und Schwierigkeitsgrad könnt Ihr im Optionsmenü verstellen, Profis fahren mit möglichem Unfallschaden, den Ihr in der Boxengasse wieder ausbügelt. *cb*



Wer kennt den Kurs besser? Hektische Hatz durch einen Minenstollen im Zweispieler-Modus.

Es kann doch nicht so schwer sein, ein annehmbares Kart-Spiel zu entwickeln: Die Vehikel sind relativ lahm, fahren auf weitgehend ebenem Untergrund und treten nur in kleinen Gruppen auf - das schont die Grafik-Hardware. Trotzdem hapert es bei dieser PC-Umsetzung an allen Ecken und Enden. Die Übersicht reicht für gezielte Lenkmanöver einfach nicht aus, die Gegner rasen mal mit Turbo, dann wieder schleichen sie wie mit Reifenpanne durch die Schikanen. Am schlimmsten ist die harsche Steuerung. Selbst mit Analog-Pad kommt Ihr nicht klar, permanent knallt Ihr in die Bande. Geht Ihr kurz vom Gas, überholt Euch das Feld wie von der Tarantel gestochen. Trotz Tuning-Modus ist's schwach: Diese MAN!AC ist voll mit unterhaltsamen 32-Bit-Renn-spiel-Alternativen.

CHRISTIAN BLENDL



Andere Versionen
Eine Playstation-Version ist in Vorbereitung.

Diddy Kong Racing



Gedrängel in der Kleinstadt: Kroko hat zum Glück Öl an Bord!

Gerade noch rechtzeitig bemerkt: Diddy driftet nach links, um die Silbermünze vor der Tunneleinfahrt zu erhaschen!



Extra-Ballons in all' ihrer Pracht: Diddy hat bereits ein Schild eingesammelt, das er bei Gefahr mit der Z-Taste aktiviert.

Wo bleibt Donkey Kong?

Leider läßt sich Diddys berühmter Vati trotz zahlreicher versteckter Features nirgends auf dem Modul blicken. Affen-Fans wundern sich über die Trennung: Zwist im Baumhaus? Gerangel um den Bananen-Vorrat? Des Rätsels Lösung: Während Sohnemann Diddy eine Eigenkreation von Rare in England ist, steht der berühmte Dad seit 1982 bei Nintendo in Japan unter Vertrag. Da "Diddy Kong Racing" von Rare eigenhändig veröffentlicht wird, verzichtete man auf ein Familientreffen der Felltiere. Hoffentlich läßt sich die Sippe beim nächsten Nintendo-Einsatz wieder komplett blicken!



N64

Diddy Kong hat genug vom Bananensuchen: Nach seinen Abenteuern im Hüpfspiel-Genre ("Diddy's Kong Quest") wechselt er nicht nur auf die 64-Bit-Plattform, sondern outet sich auch als Freizeit-Rennfahrer. Auf einer einsamen Südseeinsel startet er mit seinem Kart zu einem umfangreichen Rally-Abenteuer, um sich zum abschließenden Wettbewerb im Weltraum zu qualifizieren. Jedes gewonnene Kart-Event belohnt Euch mit einem goldenen Ballon, deren Summe markiert zugleich Euren bisher erreichten Punktestand. Um ein Rennen zu starten, fahrt Ihr allerdings erst mal zum Austragungsort. Per Kart, Flugzeug oder Hovercraft schaut Ihr Euch auf der "Mario 64"-ähnlichen Insel-Oberwelt um und düst zu den Wettkampf-Stätten, die jeweils aus eigenen Auswahl-Arenen bestehen. Fahrt Ihr etwa durch eine massive Holztür in die Dinosaurierwelt, findet Ihr Euch in einem Areal wieder, aus dem vier Türen in die einzelnen Rennen führen. Außerdem gewährt eine Höhle Zugang zum "Trophy-Race", eine weitere wird per goldenem Schlüssel aufgesperrt. Ein kunstvoll verziertes Tor markiert die Boßzone dieser Welt – nur wenn Ihr alle Rennen gewonnen habt, werdet Ihr zu einem Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem örtlichen Herrscher geladen. Doch mit dem Sieg über den Boß ist dieser Bereich noch nicht geschafft. Jetzt tretet Ihr erst mal zu den Silbermünzen-Rennen an. Hier müßt Ihr nicht nur Erster der wild rasenden Motorsportmeute werden, sondern auch acht mit "N" beschriftete Silbermünzen sammeln: Gar nicht leicht, wenn man bedenkt, daß die Dinger teilweise schwer erreichbar neben Tunneleinfahrten, am Flußufer oder abseits des Weges verstreut sind! Durch waghalsiges Driften gelingt es Profis, trotz raketenspuckender Konkurrenz-Karts mit gefüll-

!

Man nehme eine drollige Cartoon-Clique, schlitternde Karts und ein Pfund grafische Gimmicks, verrühre das Ganze nach "Mario Kart 64"-Rezept und fülle es in ein 128-MBit-Modul: Das Resultat ist ein wahnwitzig-rasantes Rennspiel mit Guter-Laune-Garantie. Kaum meint Ihr, Krake, Saurier und Co. auf die Plätze verwiesen zu haben, lauert eine neue PS-Nuß darauf, geknackt zu werden. Im Schwierigkeitsgrad liegt für mich auch das einzige Manko an diesem Spaßbringer: Die Silbermünzen-Rennen sind für ungeduldige Kartler zu frustig und schwer, nur mit Glück gelingt Euch sowohl Sammelerfolg als auch Rennsieg. "Diddy Kong Racing" ist sowohl technisch als auch spielerisch gehaltvoller als das etwas uninspirierte "Mario Kart 64" - eine volle Modul-Ladung Spielspaß mit köstlichen Animationen und Langzeit-Appeal!

CHRISTIAN BLENDL

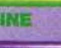
Power-Up!

Farbige Ballons versorgen Euch mit Kart-Extras. Diese sind dann in drei Stufen ausbaubar, wenn Ihr auf den Einsatz des gerade mitgeschleppten Gegenstands verzichtet. Schilde, Turbos und Magneten wirken länger, je höher die Ausbaustufe ist. Aber Vorsicht beim Waffen-Raffen: Berührt Ihr irrtümlich einen andersfarbigen Ballon, sind die Extras futsch!







SCHUTZSCHILDE

RAKETE

LENKRAKETE

ZEHNERPACK

ÖLPFÜTZE

MINE

FANGBLASE









TURBO-BOOSTS

MAGNETE



Der Silber-GP: Links erkennt Ihr das Röhrchen, in dem die bereits gesammelten Münzen angezeigt werden.



Wasserspaß rund um die Kraken-Insel: Mit wendigen Hovercrafts pflügt Ihr durch die Wellen. Jedes Rennen besteht aus drei Runden, nur für den Sieg kassiert Ihr einen goldenen Ballon.

tem Münzbeutel ins Ziel zu brettern. Nach vier Siegen in der Silber-Liga stellt Ihr Euch dem Endgegner zum zweiten Mal. Dieses Mal sind Triceratops, Krake & Co. allerdings schneller und geschickter: Das Wettrennen gestaltet sich deutlich kniffliger als zuvor, die Bosse stürmen energisch vorwärts und sind nur mit Raketen zu stoppen. Wie bei den "gewöhnlichen" Rennen entscheiden nämlich oft Extras (siehe Kasten unten links) über Sieg und Niederlage. Diese schweben in farblich unterschiedlichen Ballons über der Strecke und sind dreifach aufrüstbar. Nach dem erneuten Duellsieg seid Ihr mit dem aktuellen Abschnitt jedoch noch immer nicht fertig. Erst jetzt habt Ihr die Startlizenz für das "Trophy-Race", eine Mini-Liga über alle vier Strecken. Je nach Plazierung erhaltet Ihr Punkte, nach vier Rennen gewinnt der Gesamtsieger eine Trophäe, die auf der Punktetafel am Insel-Leuchtturm vermerkt wird. Findige Spieler entdecken in jeder Welt einen goldenen Schlüssel, der den Weg zu einer weiteren Überraschung ebnet: Damit öffnet Ihr die geheimnisvolle Schlüsseltür, die Euch mit Kampfarenen für Einzel- und Mehrspieler-Schlachten belohnt.

Diese Marathon-Prozedur wiederholt Ihr in jeder der vier Inselwelten: Nach der Dino-Welt startet Ihr zu aufregenden Wasserspielen im Piratenreich, wo Ihr mit schnittigen Hovercrafts durch "Wave Race"-Brecher jagt und den Boss-Kraken zwei Mal um seine Insel hetzt.

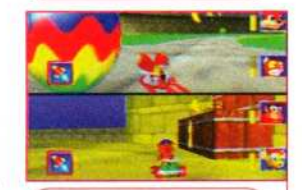
In der Eiswelt schlittert Ihr an weihnachtlich beleuchteten Teestuben vorbei durch Gletscherhöhlen und schürt auf engen Abkürzungspfaden dicht am Eiswasser entlang. Nach dem Rennen gegen das gutmütige Walroß habt Ihr allerdings genug von der Kälte und besucht das Drachenland: Hier stehen dramatische Hetzjagden durch bunte Dörfer auf dem Kart-Programm. Besonders heikel ist das Duell mit dem feuerspeienden Schuppentier: Regelmäßige Nieser erschweren Euch das Überholen mit Eurem Flugzeug, trifft Euch eine der Brandblasen, schmiert Ihr zeitraubend nach unten und habt kaum noch eine Chance, den fixen Feuerflieger einzuholen. Gelingt es Euch trotz Kurs-Kenntnis nicht, ein Rennen zu gewinnen, sattelt Ihr um: Durch Verlassen des Spiels



Bruchpiloten am Werk: Bei den Flugwettbewerben sammelt Ihr am besten zielsuchende Raketen.



Eiersammeln: Nach dem Abliefern im Nest werden diese automatisch ausgebrütet.



Eiersammeln per Kart: Werft die Bananen in den Topf Eurer Sammelstelle.



Baller-Modus: Wer als letzter Spieler noch Bananen hat, gewinnt!

KART-QUARTETT
COMIC-RASER IM VERGLEICH

Titel	Diddy Kong Racing	Mario Kart 64	Street Racer	Super Mario Kart
System	Nintendo 64	Nintendo 64	PS/Saturn	Super NES
Veröffentlichung	1997	1996	1996	1992
Grand-Prix-Strecken	25	16	24	20
Spezielle Multispieler-Strecken	5	4	1	4
Spielmodi	5	4	4	4
Anzahl der Extras	15	14	6	9
Wählbare Charaktere	10+	8	8	8
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆
Anzahl der Spieler	4	4	8	2
Split-Screen	1-4	1-4	1-8	2
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
Pop-Up	Nein	Nein	Nur Ego-Perspektive	Nein
Höhenunterschiede	Ja	Ja	Nein	Nein
Flüssige Grafik (Single/Multi)	Ja/Ja	Ja/Nein	Ja/Ja	Ja/Ja
gute PAL-Version	Ja	Nein	Ja	Nein
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
Fahrgefühl	Gut	Gut	Mäßig	Überragend
Steuer-Finessen	Ja	Ja	Nein	Ja
Auswirkungen des Fahrbahnbelags	Stark	Mäßig	Gering	Sehr stark
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★
FAZIT	Bewährte "Mario Kart"-Elemente mit vielseitigem Adventure-Drumherum	Schwacher "Mario Kart"-Nachfolger, dank vielfältiger Extras hoher Mehrspielerspaß.	Simples 32-Bit-Gerangel mit technisch überzeugenden Mehrspieler-Modi	Zeitloser Miyamoto-Klassiker mit unschlagbarer Spielbarkeit und Steuerung



Dreier-Weltraumrennen: Jeder Spieler kann sich für ein anderes Gefährt entscheiden. Rechts unten die Automatik-Kamera.







Die Drachen-Welt beeindruckt Euch mit farbenfroher und detailreicher Grafik. Die Kursübersicht (rechts unten) dürft Ihr durch einen Tacho ersetzen.



Sightseeing: Kein Leistungsdruck beim Herumgekurve auf der Insel-Oberwelt.



Geschafft: Taj überreicht Euch nach erfolgreichem Rennen einen goldenen Ballon.



Diddy's Kart-Team: Eure Spielfigur kann leider nur mittels Neustart gewechselt werden.

Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein

B-Knopf: Bremst Euer Gefährt ab

L-Taste: Nicht belegt

R-Taste: Aktiviert den "Slide" für enge Kurven

Steuerkreuz: Nicht belegt

C-Knöpfe: Schalten Bildschirmanzeigen und die drei Perspektiven um

Joystick: Kontrolliert die Richtung

Z-Taster: Abschuß des aktiven Extras

A-Knopf: Beschleunigt Kart, Hovercraft und Flugzeug.

Begabter Drache: Jeder Boss fordert Euch per englischer Sprachausgabe zum Zweikampf.

könnt Ihr einen Kumpel von Diddy aufs Kart lassen. Die zierliche Mäusedame Pipsy und der robuste Schildkrötenpilot Tiptup haben mit engen Kurvendrifts kaum Probleme, dafür beschleunigt der tapsige Bär Banjo sein Kart auf höhere Geschwindigkeit.
Besondere Schubkraft verleiht den Karts ein Besuch auf den stationären Turbopfeilen: "Wipeout" läßt grüßen, wenn Ihr Eure Konkurrenten wie ein geölter Blitz überholt. Beim Duell mit menschlichen Fahrern wählt Ihr nicht nur Euren Kurs, sondern auch das Gefährt: Ihr macht Euch wahlweise per Hovercraft, Sportflieger oder Kart auf die Socken; Ihr bestimmt auch die Anzahl der Computergegner. Je nach Untersatz kürzt Ihr über Flußläufe und geheime Tunnelpassagen ab. Braucht Ihr eine Pause vom Dauergerase, versammeln sich bis zu vier Gladiatoren zu den Arena-Kämpfen: Entweder Ihr ergattert möglichst schnell zehn Bananen, die Ihr paarweise in Eurem Versteck deponiert, oder Ihr schießt Euren Gegnern die gelben Früchte aus dem Rucksack. Der dritte Modus macht Euch zum Sammler: Per Flugzeug schnappt Ihr Euch herrenlose Eier und brütet diese um die Wette in Eurem Fliegerhorst aus. Auch hier düsen auf Wunsch CPU-Piloten mit. *th/cb*

Der Weltraum ist nicht das Ende des Comic-Vergnügens : Nach dem erfolgreichen Ausflug ins All wartet mit dem "Abenteuer Zwei"-Modus eine Überraschung auf alle Kart-Profis...

Konkurrenz aus eigenem Hause: Steuerung, Fahrgefühl und Extras erinnern an "Mario Kart 64", doch die kreativen Rare-Entwickler beweisen nach Highlights wie "Blast Corps" und "Goldeneye" erneut ihren Einfallsreichtum. Das Freispielen neuer Strecken und Welten, die vielen Spielmodi (zwei Mal Adventure, Silver Coin, Trophy, Time Trial, Battle & Multiplayer) und der ab Welt 4 stark ansteigende Schwierigkeitsgrad garantieren Langzeitmotivation. Besonders die Endgegner-Kämpfe erfordern perfekte Kursplanung und optimalen Extra-Einsatz. Auch die Technik überzeugt im Vergleich zu "Mario Kart", der Detailreichtum der Grafik hält sich jedoch in Grenzen: Aufwendiges Beiwerk wie z.B. Fachwerkhäuser zieren nur selten den Streckenrand. Außerdem fällt das Mehrspieler-Rennen gegenüber dem Miyamoto-Flitzer etwas ab.

TOBIAS HARTLEHNERT



SPIELSPASS 86%

HERSTELLER: RARE
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 77%

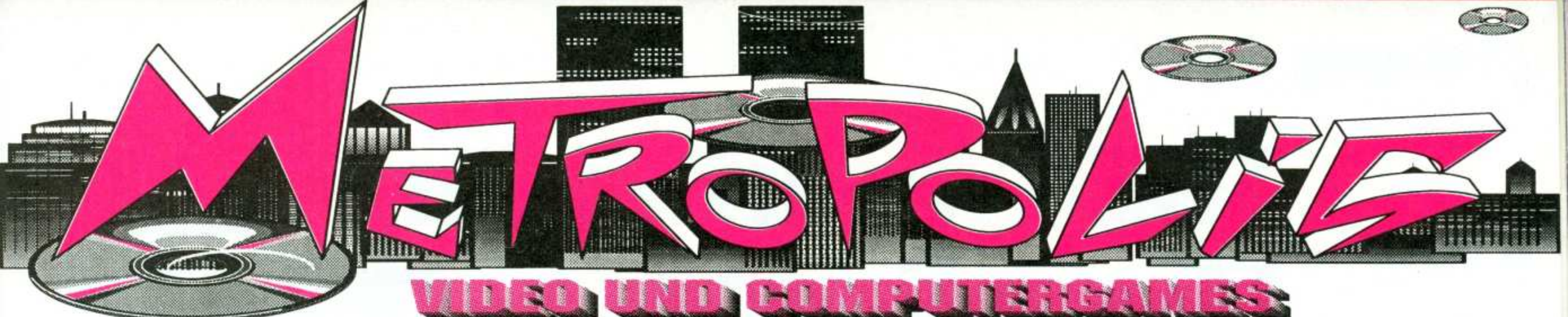
Bunte Comic-Raserei mit motivierendem Adventure-Touch, unzähligen Spielmodi und überzeugender Technik.

AB 6

HOT Line

TURBO-START: Beobachtet die verblassende "Get Ready"-Meldung: Kurz vor dem Verschwinden des Schriftzugs gebt Ihr Vollgas. Ist der Turbo-Start geglückt, erkennt Ihr ihn an der blauen Stichflamme Eures Auspuffs. Habt Ihr zu früh gedrückt, ist die Flamme rot, der Beschleunigungs-Boost schwächer. **TURBO-PFEILE:** Auch hier kommt es auf das richtige Timing an. Um den Turbo-Boost zu maximieren, geht Ihr kurz vor dem roten Beschleuniger-Pfeil vom Gas. Bei optimalem Timing (relativ früh) raucht Euer Auspuff in allen Regenbogenfarben. **VEHIKEL-WAHL:** Die richtige Fahrer-Wahl entscheidet über Sieg oder Niederlage. Diddy hat sich im Flugzeug oder Hovercraft bewährt, auf glattem Untergrund hält Schildkröte Tiptup am besten die Spur – mit ihm sind die anspruchsvollen Schnee- und Eiskurse kein großes Problem. **SILBERMÜNZEN-SUCHE:** Wer nicht alle Silbermünzen auf Anhieb findet, sollte den Kurs rückwärts befahren. Gleiches gilt für die Suche nach den goldenen Schlüsseln. Die ersten drei findet Ihr in folgenden Strecken: Rumpelsee, Mondsichelinsel und Schneeballschlucht. **ENDGEGNER-STRAPAZEN:** Der erneute Wettkampf mit den Obermotzen nach der Silbermünzen-Jagd stellt Euer Können auf die Probe: Den Triceratops besiegt Ihr mit zwei bis drei Turbo-Extras, beim Tintenfisch führt nur die geschickte Kombination von Turbo- und Lenkraketen-Einsatz zum Sieg. Die Talfahrt in der Schneewelt bestreitet ihr am besten mit einem schweren Fahrer, da dieser eine höhere Endgeschwindigkeit erreicht. Um beim Wettflug mit dem Drachen nicht den Anschluß zu verlieren, schneidet Ihr die Kurven mit gedrückten R- und B-Tasten. **NEUE WELTEN:** Die vierte Welt versteckt sich hinter einem Wasserfall in beim Start. Nach dem ersten Sieg über Wizpig ist aber noch nicht Schluß – nehmt Leuchtturm und Trophäen-Anzeige unter die Lupe!

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. "Mario Kart 64" wurde in MAN!AC 7/97 mit 82% Spielspaß getestet.



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BAPHOMETS FLUCH	30,00	59,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDERS	30,00	59,90
CRASH BANDICOOT	40,00	69,90
DESTRUCTION DERBY 2	40,00	69,90
DISRUPTOR	30,00	59,90
FORMEL 1	30,00	59,90
MICRO MACHINES V3	40,00	69,90
NBA LIVE ´97	30,00	59,90
PANDEMONIUM	30,00	59,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00	69,90
RALLY CROSS	40,00	69,90
RAGE RACER	40,00	69,90
SIM CITY 2000	30,00	59,90
SOUL BLADE	40,00	69,90
NEED FOR SPEED	40,00	69,90
TEKKEN 2	40,00	69,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
ABE´S ODYSEE	99,90
ACE COMBAT 2	99,90
AGENT ARMSTRONG	99,90
BAPHOMETS FLUCH	99,90
C & C 2	109,90
DISCWORLD 2	99,90
FORMEL 1´97	109,90
FINAL FANTASY 7	139,90
G-POLICE	99,90
JURASSIC PARK 2	99,90
NAMCO MUSEUM 5	89,90
NIGHTMARE CREAT.	99,90
NUCLEAR STRIKE	99,90
OVERBOARD	99,90
RAPID RACER	89,90
RAYSTORM	89,90
TIGERSHARK	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALIEN 3	20,00	49,90
ANIMANIACS	15,00	39,90
BASS MASTERS	30,00	59,90
BLACKHAWK	20,00	49,90
BREATH OF FIRE 2	30,00	59,90
BUBSY 2	20,00	49,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE 2	40,00	69,90
FATAL FURY	10,00	29,90
FLASHBACK	15,00	39,90
HARDBALL III	15,00	39,90
INT.SUPERSTAR SOC.	30,00	59,90
LEMMINGS 2	20,00	49,90
MYSTIC QUEST	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
STAR TREK NX GEN.	20,00	49,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
BEDLAM	89,90
BUG TOO	99,90
BATTLE STATIONS	99,90
CROC	99,90
DISCWORLD 2	99,90
DRAGON FORCE	99,90
FORMULA KARTS	89,90
LAST BRONX	99,90
MADDEN NFL´98	99,90
MAGAMAN X3	89,90
PANDEMONIUM	99,90
PERFECT WEAPON	99,90
RESIDENT EVIL	109,90
BOMBERMAN	89,90
SOMIC JAM	99,90
SHINING HOLY ARK	99,90
WARCRAFT 2	99,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
BLAM1 MACHINEHEAD	15,00	39,90
BUST A MOVE 2	20,00	49,90
CHAOS CONTROL	10,00	19,90
DARKSTALKERS	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
DRAGON HEART	10,00	19,90
EXHUMED	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
KING OF FIGHTERS´95	20,00	49,90
LOST VIKINGS 2	40,00	69,90
MR. BONES	30,00	59,90
NIGHTS & CONTR.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SEGA RALLY	20,00	49,90
STORY OF THOR 2	30,00	59,90



Sega Action Pack mit Tomb raider

399,90 DM



OHNE SPIEL

299,90 DM

MIT UMBAU OHNE RGB KABEL

399,90 DM



99,90 DM

NINTENDO 64

	NEU
WARGODS US.	149,90
NBA HANG TIME	129,90
BLASTCORPS	129,90
PILOTWINGS	119,90
GOLDENEYE US.	179,90
TETRISPHERE US.	179,90
ISS 64	139,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE II	30,00	69,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
GAME BOY	25,00	49,90
NEO GEO-CD	140,00	219,90
SN/MD CONTROLLER	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR

0541 / 33515 - 11 / 22 / 33

LADEN & VERSAND OSNABRÜCK

GOETHERING 3

49074 OSNABRÜCK

LADEN BIELEFELD:
JÖLLENBECKER STR. 50
33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.



Mo.-Fr. 12-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

SNES

Bahamut Lagoon(Square)	jap	169,-
Breath of Fire	us.	169,-
Breath of Fire 2	pal	139,-
Chronotrigger	us.	149,-
Donkey Kong Country	dt.	149,-
Dragon Quest 6	jap.	199,-
Dragon Quest 3(Remake)	jap.	209,-
Final Fantasy 2	us.	189,-
Final Fantasy 3	us.	199,-
Final Fantasy Mq	us.	159,-
Fire Emblem	jap.	169,-
Fire Emblem 2	jap.	189,-
Front Mission	jap.	139,-
Gun Hazard(Square)	jap.	139,-
Ogre Battle	jap.	169,-
Lufia	us.	189,-
Rodra's Tresor(Square)	jap.	199,-
Romancing Saga 3	jap.	169,-
Secret of Mana 2	jap.	199,-
Star Ocean(ENIX)	jap.	199,-
Super Mario RPG	us.	159,-
Tactics Ogre	jap.	169,-
Tales of Phantasia	jap.	199,-
Terranigma+Lösungsbuch	dt.	89,-
Treasure Hunter G(Squa.)	jap.	199,-

Nintendo 64

Golden Eye 007	U.K.	159,-
Hexen 64	us.	139,-
Human Grand Prix	jap.	179,-
Mario Kart 64	us.	139,-
Mission Impossible	us.	189,-
Mk Mythologies	us.	189,-
Starfox+Rumble Pack	jap.	149,-
Turok(uncutted)	us.	129,-

Zubehör

Adapter	pal	59,-
Joypad N64 farbig	jap.	79,-
Memory Card	pal	59,-

Magazine

Gamefront(RPG)	dt.	5,-
Saturn Fan	jap.	25,-
The Playstation	jap.	25,-

Playstation

Abe's Odysee	pal	99,-
Arc the Lad	jap.	129,-
Arc the Lad 2	jap.	159,-
Bushido Blade	us.	129,-
Castlevania	us.	129,-
Dragon Knight 4	jap.	139,-
Front Mission 2	jap.	149,-
Final Fantasy 7	dt.	119,-
Langrisser 1&2	jap.	149,-
Ogre Battle	us.	139,-
PAL	jap.	139,-
Persona	us.	129,-
Popolocrois	jap.	149,-
Resident Evil D. C.	us.	129,-
Saga Frontier	jap.	139,-
Suikoden	pal	89,-
Tomb Raider 2	pal	99,-
Wild Arms	us.	129,-

Saturn

Albert & Odysee	us.	129,-
Command & Conquer	pal	89,-
Dragonforce	pal	99,-
Magic K. Rayearth	jap.	129,-
Mystaria	pal	99,-
Ogre Battle	jap.	149,-
Riglord Saga 2	jap.	139,-
Shining the Holy Ark	pal	99,-
Terra Phantastica	jap.	149,-
The Story of Thor 2	pal	89,-

Komplettlösungen

Arc the Lad	dt.	15,-
Arc the Lad 2	dt.	19,-
Bahamut Lagoon	engl.	21,-
Dragon Quest 6	engl.	50,-
Final Fantasy 5	engl.	25,-
Final Fantasy 7	engl.	29,-
Final Fantasy Tactics	engl.	11,-
Ogre Battle	engl.	16,-
Persona	engl.	17,-
Popolocrois	engl.	9,-
Secret of Mana 2	dt.	29,-
Suikoden	engl.	21,-
Treasure Hunter G	dt.	11,-
Wild Arms	engl.	17,-

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

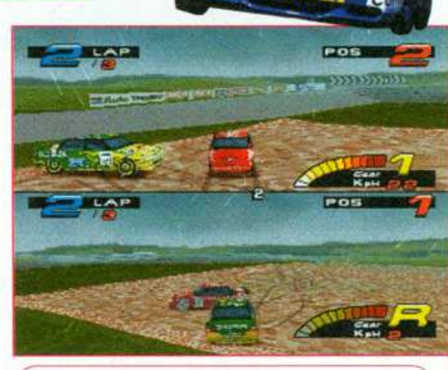
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich

Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm

Entwickler: Codemasters, England

TOCA Touring Car Championship



Nicht nur Streckendesign, Fahrzeuge und Fahrer entsprechen der originalen "TOCA"-Veranstaltung, auch die Verhaltensregeln solltet Ihr vor dem Start studieren: Bei zu heftigem Auffahren auf den Vordermann kassiert Ihr eine Verwarnung wegen "gefährlichen Fahrens". Bei der dritten Verwarnung werden von Eurem Punktekonto vier Einheiten abgezogen, nach der fünften Verwarnung sogar sechs. Mit der sechsten Verwarnung ist das Rennen zuende: Wegen unsportlichen Verhaltens werdet Ihr dann nämlich disqualifiziert.



Vorsicht, Freundchen: Überholvorgänge müssen exakt durchgeführt werden!



16 Fahrer brettern los: Auch der mächtige Fahrerpulk kann die flotte 3D-Grafik nicht bremsen.

Ausflug in den Schotter: Der Randbelag bremst Euch in sekundenschnelle fast bis zum Stillstand ab.



Qualifikation: Im "rollenden" Start jagt Ihr nach der Bestzeit. Drei Runden sind erlaubt, Ihr könnt auch vorzeitig abbrechen.

PS Simulation statt Action: Mit der offiziellen Tourenwagen-Lizenz "TOCA" gerüstet, konzentriert sich das neue Codemasters Rennspiel auf anspruchsvolle Fahrtechniken. Wilde Vollgas-Kurvenfahrten wie in den meisten anderen 32-Bit-Rennern sollt Ihr schnellstens vergessen, wenn Ihr Euch zum ersten der 24 Rennen in der Championship aufmacht: Auf neun authentischen Kursen (Silverstone, Brands Hatch, Snetterton & Co.) steuert Ihr Euren aufgebohrten Volvo, Audi oder Ford durch enge Schikanen und erwehrt Euch des Gedrängels von 15 Konkurrenten. Spielerisch müssen sich vor allem Arcade-Fans umstellen: Spätes Bremsen endet unweigerlich in heftigen Drehern, selbst bei gedrosselter Geschwindigkeit führen starke Lenkbewegungen zum Übersteuern. Geübten Fahrern gelingt es, das schlingernde Heck durch gezieltes Gegenlenken abzufangen, ansonsten bleibt Euch nur zeitraubendes Einfädeln in das überholende Feld übrig.

Entgegen der Vorankündigungen wurde der Link-Modus nicht integriert: Im Splitscreen dürfen nur zwei Spieler gegeneinander antreten. Profis ignorieren die üblichen Perspektiven hinter dem Fahrzeug und steuern direkt aus dem Cockpit: So verfolgt Ihr Eure virtuellen Lenk- und Schaltbewegungen realistisch mit, werdet von Lens-Flares geblendet und von Scheibenwischern behindert. Zum Üben stehen Euch anfangs nur zwei Kurse offen, den Rest erspielt Ihr Euch durch eine Mindestplazierung in der Meisterschaft.

Ein Analog-Steuergerät ist für die kniffligen Tourenwagen-Veranstaltungen unbedingt empfehlenswert: Mit Analogpad oder NeGcon driftet Ihr nach einigen Stunden kontrolliert um die Kurven, per Digitalpad verlieren dagegen selbst vorsichtige Fahrer regelmäßig die Kontrolle über den Wagen. *cb*



Duell im englischen Nieselregen: Leider trauen sich im Zweispieler-Modus keine weiteren Autos auf die Strecke.



Realistisch und gut spielbar: Aus dem Cockpit habt Ihr einen besseren Geschwindigkeitseindruck.

! Spartanische Ausstattung schmälert den Spaß am realistischen Tourenwagen-Wettbewerb: Kaum grafische Schmankerl entlang der Strecke, keine Tuning- oder Pitstop-Optionen und vor allem eine äußerst unfaire Digitalsteuerung lassen "TOCA" unterhalb der 80%-Hürde ausrollen. Doch wer ein Analogpad besitzt und keinen Wert auf buntes Grafikbeiwerk legt, wird eine Menge Spaß mit den spannenden Plazierungskämpfen haben. Nur durch konzentriertes Fahren, viel Übung und etwas Glück arbeitet Ihr Euch durch die Liga. Nette Lichteffekte bei Regen und ein technisch gelungener Splitscreen runden das Vergnügen ab. Trotzdem muß sich Codemasters fragen lassen, ob Hardcore-Realismus nicht den Spielspaß mindert: "TOCA" interessiert nur den Simulationsfreund, Actionfans ärgern sich über häufige Dreher.

CHRISTIAN BLENDL



HERSTELLER: CODEMASTERS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 74%
SOUND: 61%

Bemüht realistisches Tourenwagenrennen, das mit Digitalpad schwer spielbar ist. Für Simulationsfans trotzdem ein Geheimtip.

Andere Versionen
Neben einer PC-Version sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: New Level, USA • **Spieldesign:** Russell Patterson • **Produzenten:** Mike Suarez, Don Traeger • **Programmierung:** Kirk A. Baker, Sean Craig, Adam Harris u.a. • **Grafik:** Christopher Meland, David Lewis Harston u.a. • **Sound:** Bill Kelly, Dan Donovan

Courier Crisis



Erfolgreiche Zustellung! Eure Bezahlung richtet sich nach der Geschwindigkeit. Die Briefsymbole oben zeigen farblich die benötigte Zeit.

Wer sich als Fahrradkurier in der Großstadt sein Geld verdient, kennt keine Skrupel: Ihr liefert Euer Paket selbst dann in Minutenschnelle ab, wenn Euch Punks den Baseballschläger unter die Nase halten, der Berufsverkehr sich staut und kläffende Straßenköter hungrig in Biker-Waden beißen. Anfangs seid Ihr knapp bei Kasse und strampelt auf dem Rost-Rad durch die virtuelle Stadt, später kauft Ihr Euch im Biker-Shop wendige Alu-Modelle oder das gemeingefährliche Düsen-Gefährt.

In fünf Szenarien kurvt Ihr als Lieferant herum. Das Prinzip Eurer Arbeit ähnelt sich – egal ob Ihr im diesigen Industriegebiet oder im Chinesenviertel radelt. Ein dreidimensionaler Pfeil am oberen linken Bildrand weist Euch den Weg zum nächsten Auftraggeber, der mit einem Paket fuchtelnd am Straßenrand steht. Ihr spürt den heftig rufenden Passanten auf und liefert die Ware (ebenfalls mit Hilfe des Orientierungspfeils) schnellstmöglich ein paar Straßen weiter ab. Während Eurer Tour überspringt Ihr herumliegende Kisten, teilt per L/R-Taster Schläge aus und lenkt mit dem Dreieck-Knopf scharf in enge Gassen ein. Vorsicht: Blinkt das Paket-Symbol am oberen Bildrand rot, werdet Ihr in Kürze fristlos gefeuert und müßt die Paket-Serie in diesem Gebiet erneut ausliefern. Harte Rocksounds, Beleidigungen Eures Chefs und Schmerzensschreie überfahrener Passanten lassen Großstadt-Flair aufkommen. *cb*



Traum aller Kurierfahrer: Das superschnelle Raketenrad kostet mehrere Monatslöhne..

Die Entwickler schufen eine bedrückend realistische Rush-Hour-Szenerie: Während Taxis und Limousinen um die Ecke biegen, führen Passanten ihren Hund spazieren und Kids skaten am Bürgersteig um die Wette. Mit Übung klappt das Aufschnappen und Abliefern der Päckchen wie am Schnürchen und Ihr balanciert gekonnt durch die City. Doch die Grafik-Details fordern technisch einen hohen Tribut: Durch das konstant rucklige Spielgeschehen steuert sich Euer Bike träge, zu oft knallt Ihr beim Kurvenfahren schuldlos in Autos oder hängt an einer Laterne fest. Außerdem wird mit späteren Levels nur die Anzahl der Pakete pro Stadt erhöht: Zu wenig Abwechslung, um lange zu motivieren. Die gnadenlos anarchistische Rennspiel-Satire leidet somit unter dem mangelnden Spieldesign.

CHRISTIAN BLENDL



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

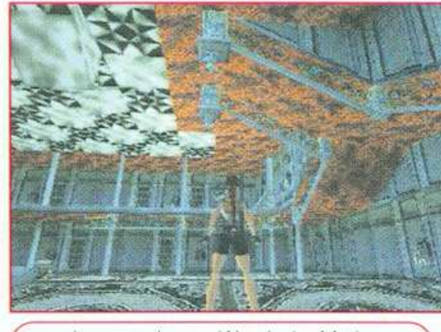


Entwickler: Core Design, GB • **Produzent:** Jeremy H. Smith • **Level-Design:** Neal Boyd, Heather Gibson • **Programmierung:** Gavin Rummery, Andrew Howe, Jason Gosling • **Grafik:** Peter Duncan, Richard Morton, Lee Pullen, Andy Sandham, Christian Russel, Stewart Atkinson, Joss Charmet • **Musik:** Nathan McCree

Tomb Raider 2



Volle Kraft voraus: Mit dem Motorboot zermalmt Ihr venezianische Gondeln.



Im gesunkenen Wrack der Maria Doria steht alles Kopf: Lara schlendert über die Decke des Ballsaals.



Wer zu langsam ist, wird aufgespießt: Mit Stacheln bewehrte Wände schließen diese Kammer.

Wie beim Vorgänger wird die Geschichte abwechselnd durch vorberechnete FMV-Sequenzen oder Echtzeit-Animationen (unten) in der Spielumgebung weitergeführt.







Euer Boot steuert auf's Minenfeld zu, nur der Sprung ins kalte Wasser bewahrt Euch vor der Explosion.

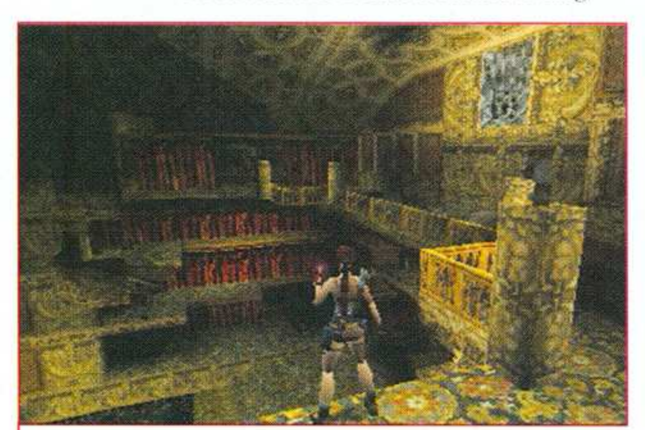
PS Vor einem Jahr präsentierte Eidos den ersten weiblichen Videospiel-Superstar, seitdem ist "Tomb Raiders" Lara Croft auf Tournee durch alle Medien. Jetzt kehrt die abenteuerlustige Archäologin auf die Playstation zurück. Nach dem atlantischen Scion hat es die schöne Lara diesmal auf den Dolch von Xian abgesehen: Wer sich die Klinge ins Herz stößt, erhält die "Macht des Drachens".

Noch ruht der Dolch in einer Festung der Chinesischen Mauer: Mönche bewachen das Artefakt, auf das es auch die Mafia abgesehen hat. Lara bekommt es also ständig mit den Handlangern des Marco Bartoli zu tun, dem der "Fantastische Vier"-Rapper Smudo seine Stimme leiht. Lara muß nun verhindern, daß die Mächte von Xian für Marcos üble Ziele mißbraucht werden.

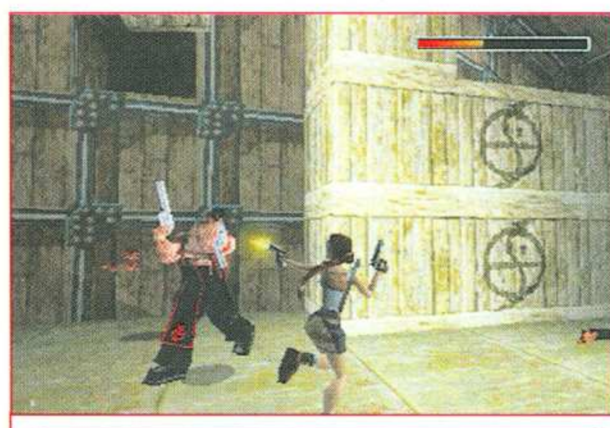
Um den neuen Herausforderungen gerecht zu werden, hat Lara viel Zeit in ihrem Übungsparcours verbracht: Neben der Verbesserung ihrer Sprungfertigkeit, die ihr nun auch einen 180°-Drehsprung erlaubt, hat Lara einen Kletterkurs belegt. Sie erklimmt Wände und Leitern so gewandt wie ein Free-Climber. In seichten Gewässern schwimmt Eure Heldin nicht mehr sofort los, sondern watet noch solange wie möglich mit der Waffe in der Hand durch's Wasser, bis es zu tief wird. Statt wie im letzten Abenteuer nur im bewährten Outfit aus türkisem Oberteil und knappen Shorts durch Wind und Wetter zu laufen, schlüpft Mrs. Croft je nach Klima und Umgebung in Bomberjacke oder Taucheranzug. Außerdem nutzt die patente Forscherin Motorboot und Schneebob, sowie moderne Feuerwaffen: Pistolen mit und ohne Automatik sowie Uzi und Schrotflinte sind auch diesmal wieder dabei.

Neu im Arsenal sind neben der Harpune für aufdringliche Meeresbewohner noch ein paar große Kaliber: Mit Granatwerfer und M-16 werden robustere Gegner – beispielsweise die Yetis – klein gemacht. Wichtigste Neuerung im Rucksack sind die Leuchtfackeln, mit denen Lara düstere Szenarien ausleuchtet.

Laras Weg durch die 18 Levels in Europa und Asien führt sie nicht nur in geschlossene Gemäuer und Höhlen, sie muß auch Abenteuer unter freiem Himmel bestehen: Unter der Chinesischen Mauer steuert Ihr die clevere Archäologin durch verwinkelte Tunnel voller Fallgruben und Wände mit tödlichen Stacheln, später durch mystische Tempel und Paralleldimensionen, in denen Euch Dämonen jagen.



Nerviges Ruckeln: Kolossale Bauten wie dieses Opernhaus zwingen die Playstation-CPU in die Knie.



Gegen Laras geballte Feuerkraft kann auch der venezianische Unterwelt-Boss Bartoli wenig ausrichten













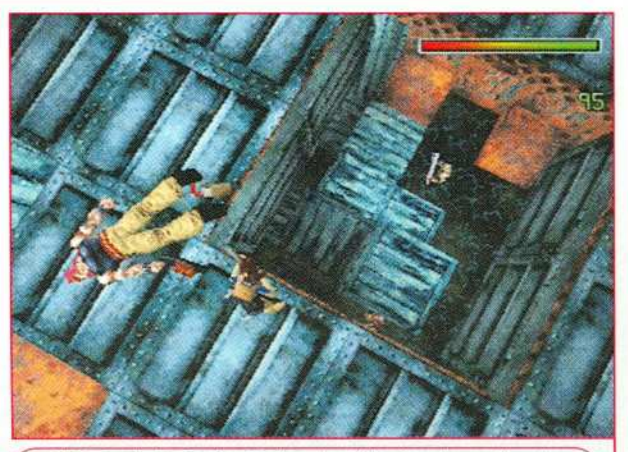
Die Suche nach dem Dolch von Xian führt Euch auf eine Bohrinsel, in das Wrack eines gesunkenen Schiffes, via Bruchlandung nach Tibet und auf die Chinesische Mauer.



Liebe deinen Nächsten? Die tibetanischen Mönche haben von diesem Gebot noch nichts gehört: Fünf Geistliche attackieren Euch bereits am Eingang des Klosters.



Auch ein schöner Rücken kann entzücken! Der grimmige Herr mit dem Baseballschläger ist da anderer Meinung...



Blick in die Tiefe: Am Boden des Wracks erkennt Ihr die Wachen, die bereits ungeduldig durch's Wasser waten.



Laßt Euch von den flinken Tigern nicht in die Enge treiben – Seitwärts- und Rückwärtssaltos bringen Euch in Sicherheit.

Zwischendurch verschlägt es Euch nach Venedig, wo Ihr mit dem Motorboot durch das berühmte Kanallabyrinth braust oder über die Dächer alter Villen springt. Im Laufe des Abenteuers flieht Lara von einer Bohrinsel und sucht einen Ausweg aus einem untergegangenen Ozeanriesen, ohne daß ihr die Luft ausgeht oder Haie ihr den Garaus machen.
Gegen Ende Eurer Expedition braust Ihr nach einer Bruchlandung auf der Flucht vor den Yetis mit dem Schneebob durch's tibetanischen Hochland und sucht die dort ansässigen Mönche auf.
Dabei muß Eure Heldin wie gewohnt Schalter und Schlüssel für teilweise weit entfernte Durchgänge aufspüren oder durch Verschieben von Steinbrocken den Weg freilegen. Knifflige Sprungpassagen warten ebenso auf die Forscherin wie Stellen, an denen schnelle Reaktion gefordert ist: Entgegenrollende Schneelawinen müssen übersprungen werden. Analoge Steuerung wird zwar nicht unterstützt, aber mit Hilfe der seitlichen Taster lassen sich trotzdem präzise Manöver problemlos ausführen.Traf Lara im ersten Teil nur vereinzelt auf Angreifer, lauert in "Tomb Raider 2" nahezu hinter jedem Polygon ein wildes Tier oder schwerbewaffneter Mafiosi.
Die Eskapaden Eurer Heldin verfolgt Ihr mit Hilfe einer dynamischen Kamera, die je nach Situation der Übersichtlichkeit halber gelegentlich auf Weitwinkel oder Zoom schaltet. Die bewährte 3D-Grafik wurde ansonsten nur in Details verfeinert: Laras imposante Maße sind realistischer modelliert als im ersten Teil, auch dem Licht widmeten die Programmierer mehr Aufmerksamkeit: Oft müßt Ihr eine Leuchtfackel anzünden, um nicht arglos in eine Falle zu tappen oder einen wichtigen Schalter zu übersehen. Dabei wird die nächste Umgebung hell erleuchtet, Felsen und Säulen werfen Schatten, die sich je nach Position der Lichtquelle realistisch bewegen.
Die nervige Suche nach einem Speicher-Punkt hat in "Tomb Raider 2" ein Ende, denn jetzt könnt Ihr Eure Position jederzeit auf die Memory Card sichern. Steigt Ihr später wieder ein, wählt Ihr im Lademenü zuerst den Punkt "Was bisher geschah": Alle bereits erlebten FMV- und Echtzeitsequenzen werden nocheinmal vorgeführt. *th/us*

! Das Warten hat sich gelohnt: Lara Croft-Fans stürzen sich mit Begeisterung in eine umfangreiche Fortsetzung mit anspruchsvollen Level-Konstruktionen an internationalen Schauplätzen. Der Weg zum Ausgang ist deutlich verschlungener als im ersten Teil, auch der Action-Anteil wurde erhöht. Für meinen Geschmack sind die Gegner zu stark, die Fallen gemein und zahlreich - der Tod lauert hinter jeder Ecke. Dank neuer Save-Option hält sich der Frust-Faktor dennoch in Grenzen. Das Spiel mit Licht und Schatten, neue Fortbewegungsmittel und Kletterpartien machen Laras Abenteuer noch spannender als den ersten Teil. Im Vergleich zu diesem haben sich die Entwickler jedoch weder technisch noch musikalisch verausgabt: Nach wie vor trüben Grafik-Fehler und Ruckel-Einlagen die Luxus-Optik, ein Großteil der Melodien wurde einfach übernommen.

TOBIAS HARTLEHNERT

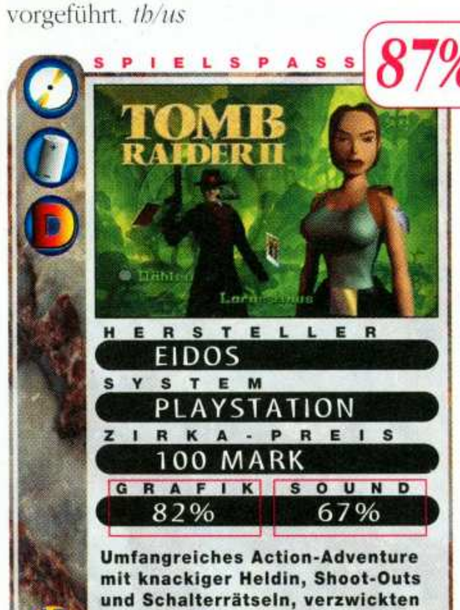


Der Froschmann ist Euch dicht auf den Versen – mit der Harpune bringt Ihr dem Kerl Manieren bei.



Kleine Fische: Spart Euch die Munition für größere Brocken, das Ufer ist nicht mehr weit.

SPIELSPASS **87%**



HERSTELLER	
EIDOS	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
82%	67%

Umfangreiches Action-Adventure mit knackiger Heldin, Shoot-Outs und Schalterrätseln, verzwickten 3D-Levels und verworrener Story.

AB 16

Die "Tomb Raider 2"-Testversion erreichte uns in letzter Minute, für einen ausführlichen XXL-Test fehlte uns bei Redaktionsschluß leider der Platz. Als Entschädigung gibt's in der nächsten MANIAC eine vierseitige Komplettlösung.

Andere Versionen
Konsolen-Umsetzungen sind nicht geplant, eine PC-Version ist in Arbeit.



Produzenten: Sam Player, Caroline Esmurdoc • **Spieldesign:** Zak Krefting, Tom Teuscher • **Programmierung:** Andrew Lacy • **Grafik:** Leon Cannon • **Sound:** Steve Papoutis

Pandemonium 2



Was für eine Kulisse: Diese Optik ist noch die "normalste" des ganzen Spiels. Links locken Münzen, ein Herzchen und ein Zauberspruch.



Hilfe, wo bin ich hier gelandet? Ein übergroßer Mund schnappt gierig nach Euch und versperrt den Weg.



Nikki hangelt sich an dem Gerüst entlang und erspart sich auf diese Weise pixelgenaue Hüpfer über die Zacken.

Keine Änderung bei den Akteuren: Auch in der Fortsetzung spielen "Nikki" und "Fargus" die Hauptrollen und müssen sich gegen die Heerscharen des Bösen behaupten – diesmal allerdings mit neuen Talenten.



Das dynamische Duo meldet sich zurück: Hofnarr Fargus und die bezaubernde Nikki durchstreifen eine brandneue 3D-Spielwelt. Dabei unterzog sich Nikki einer aufwendigen Schönheitsoperation. Mutmaßten wir in unserem Preview noch, daß ein unverbrauchtes Mädel an ihre Stelle tritt, versicherte uns Crystal Dynamics, daß die aktuelle rothaarige Schönheit eine „konsequente Weiterentwicklung" der Premieren-Nikki sein. Da hat sich wohl jemand vom Erfolg (und den Proportionen) von Lara Croft inspirieren lassen...

Wie auch immer, die 97er-Nikki sieht nicht nur weiblicher und frecher aus, sie hat auch bewegungstechnisch dazugelernt. Einerseits beherrscht sie noch immer den Doppelsprung, der in bestimmten Szenarien enorm hilfreich und Extrafreundlich ist. Andererseits kann sie an Lianen emporklettern und sich an Gitterstreben entlanghangeln. Habt Ihr eine Plattform knapp verfehlt, greift Nikki mit ihren zarten Ärmchen nach einem Mauervorsprung und hangelt sich mit letzter Kraft nach oben. Letzteres trifft auch auf Fargus zu, dessen spazierstockähnlicher Sidekick Sid neuerdings als Wurfgeschoß verwendet wird. Je länger Ihr auf dem Schleuder-Knopf bleibt, desto weiter zwirbelt Sid durch die Luft. Da Ihr ihn in der Flugphase lenken könnt, sammelt Ihr so gefahrlos schwer erreichbare Bonus-Symbole ein.

Beide Helden entledigen sich ihrer Gegner natürlich weiterhin durch elegante Hüpfer auf den Kopf, Fargus setzt außerdem seine Wirbelattacke ein oder läßt Sid die Arbeit machen. Hilfreich sind auch am Wegesrand plazierte Zaubersprüche. So haltet Ihr nach dem Feuerball-Elixier Ausschau, das für Nikki sogar in einer XXL-Version verfügbar ist (der Schuß ist dann lenkbar). Auf Wunsch setzt Ihr Fargus in Brand (Unverwundbarkeit) oder verwandelt Sid in eine Pumpe, mit der Ihr Feinde zu Trampolins aufblast. Schließlich kann Nikki einen Blitzstoß ausführen, der bei mehrmaliger Aktivierung alle Monster zu Popcorn röstet.

Die aufgepeppten Fertigkeiten des Helden-Duos sind bitter nötig: Nikki und Fargus verschlägt es nämlich auf den „Kometen der unbegrenzten Möglichkeiten" – eine höchst surreale und psychedelische Gegend. Waren die Szenerien im ersten Teil in warmen Farben gehalten, blenden Euch die aktuellen Landschaften mit grellen Farbkompositionen und abgefahrenen Lichtspielen. Auch ist das Level-Layout nicht mehr so gradlinig:





Den ansprechenden Pastell-Tönen und der beschwingten Musikbegleitung des Vorgängers wich ein Farb- und Techno-Exzeß ohne Gleichen: Bei schreienden Farben in blankem Rot, Blau oder Grün und stur vor sich hin stampfenden Beats können nur Spieler mit Geschmacksverirrung die Nerven behalten. Dennoch fasziniert "Pandemonium 2" erneut durch abgedrehte Kamerafahrten, überraschende Perspektivenwechsel und zugängliche Hüpf- und Sammeltiraden. Lobenswert sind auch die teils vertrackten Level-Konstruktionen, die das lineare Links/Rechts-Prinzip von "Pandemonium" geschickt kaschieren. Dafür müßt Ihr ein dezentes Ruckeln und gelegentliche Grafikfehler in Kauf nehmen. Schade auch, daß einige Abschnitte etwas lust- und farblos wirken, ebenso bleibt die Anzahl der Alternativ-Vehikel hinter dem Vorgänger zurück.

TOBIAS HARTLEHNERT

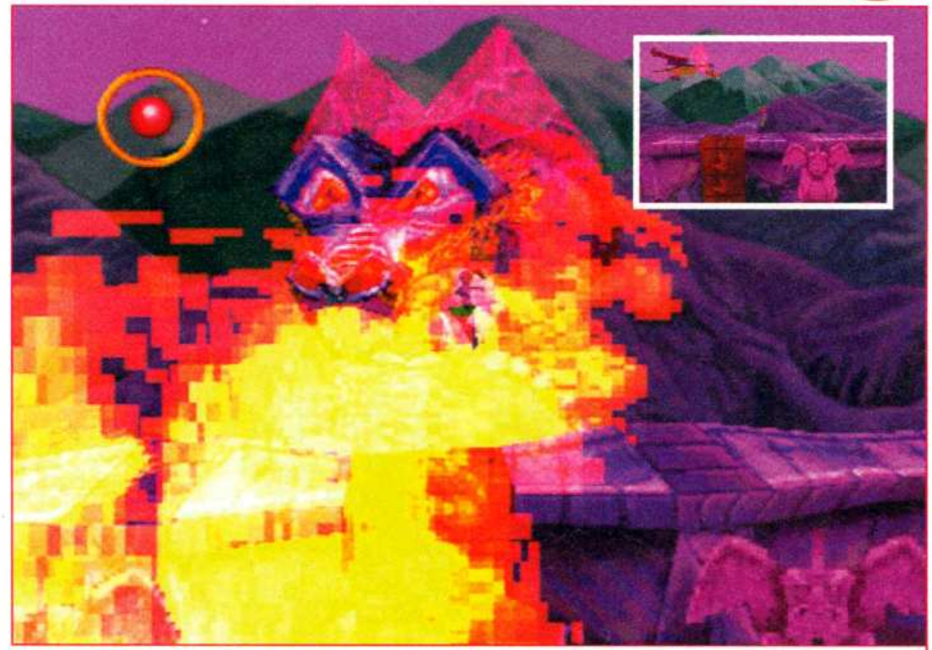


HOT Line

An bestimmten Stellen des Spiels schlüpft Ihr in ein neues Outfit: PANZER-PARADE: Der Panzer hält zwar einigen Treffern stand, doch ihr solltet nicht zu leichtfertig lostuckern: Vor allem gegen Ende dieses Levels gilt Eure Aufmerksamkeit den seitlichen Geschütztürmen, die ihr möglichst schnell ausschaltet, bevor Ihr Euch den Hindernissen auf der Fahrbahn widmet. MECH-MANÖVER: Euer Mech ist zwar mit einer schnuckligen Plasmakanone ausgestattet, doch bei einem Frontalangriff seid Ihr dem Sperrfeuer gegnerischer Mechs schutzlos ausgeliefert. Die "Mario-Taktik" (auf den Kopf hüpfen) ist in diesem Fall nicht nur sicherer, sondern auch effektiver als Eure Feuerwaffe.







Schon der erste Obermotz liefert uns ein heißes Gefecht: Während wir von einer Brücke Magmabälle schleudern, attackiert das Monster mit seinem feurigen Odem.



Im letzten Level beeindruckt Euch diese gigantische Spiralen-Konstruktion. Beim erneuten Durchqueren des Abschnitts rotieren die einzelnen Spiralen – Drehwurm-Gefahr!



Die Wäscheleinen nutzt Nikki als Sprungbrett, um die Wipfel der abartigen Hochbau-Siedlung zu erreichen.

Habt Ihr diesen Lüftungsschacht erklommen, setzt sich der Ventilator am Boden in Gang und rast auf Euch zu!

Immer öfter verzweigen sich die Pfade und wecken den Forschergeist in Euch. Je länger Ihr Euch in den einzelnen Abschnitten aufhaltet, desto mehr versteckte Extras werdet Ihr finden. Ernsthafte Rätsel sucht Ihr zwar auch in „Pandemonium 2“ vergebens, doch der Abenteuer-Touch hat sich entwickelt. Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf bösartige Anwohner, sondern entdeckt auch viele Sammel-Sachen. In erster Linie schnappt Ihr Euch die Münzen – 400 Stück ergeben ein Extraleben. Weiterhin füllt Ihr mit Herzchen Eure Energieleiste auf und zaubert mit Schlüsseln neue Münzen herbei oder öffnet verriegelte Türen. Diesmal könnt Ihr Eure Maximal-Energie im Lauf der Spiels übrigens erweitern – enorm hilfreich in den schwierigeren Abschnitten der zweiten Spielhälfte.

In „Pandemonium 2“ erwarten Euch neunzehn Levels, in denen sich vier mächtige Endgegner verbarrikadiert haben. Wie schon im Vorgänger wandert Ihr durch imposante 3D-Szenarien, die jedoch nicht frei begehbar ist. Eure Spielfigur spaziert wie auf Eisenbahngleisen durch die Landschaft, ohne daß die Route im voraus erkennbar ist. Ihr dürft also nicht jederzeit nach links abbiegen, sondern müßt Euch auf den vorgegebenen Pfaden bewegen. Dadurch seht Ihr stets die 3D-Optiken und -Perspektiven, die die Entwickler pixelgenau für den jeweiligen Moment skizziert



Die Spielspaß-Verantwortlichen: Links seht Ihr Zak Krefting, daneben Tom Teuscher, die beiden Designer von "Pandemonium 2".

INTERVIEW MIT DER PANDEMONIUM-CREW

Anläßlich des "Pandemonium 2"-Tests haben wir mit den beiden Produzenten des Techno-Infernos ein kurzes Interview geführt. Sam Player und Caroline Esmurdoc sind schon ein paar Jährchen bei Crystal Dynamics und koordinieren gemeinsam die Arbeiten an dem Weihnachtsknüller. Sie sorgen dafür, das alle Beteiligten vernünftig zusammenarbeiten, die Musik rechtzeitig komponiert wird und das Produkt rechtzeitig fertig wird. Mehr über Crystal Dynamics erfahrt Ihr übrigens im "Gex 2"-Preview dieser MAN!AC.

Habt Ihr alle schon am ersten "Pandemonium" mitgearbeitet?

P2-TEAM: Ja, das Designer-Team des ersten Teils kümmert sich auch um den Nachfolger. Außerdem haben wir einige Leute dazubekommen, die zuvor an "Legacy of Kain" gewerkelt hatten. Insgesamt sind über 20 Personen an "Pandemonium 2" beteiligt – ohne Marketing & Co.

An welchen Projekten wart Ihr denn vor dem "Pandemonium"-Erfolg beteiligt?

SAM: Dies ist mein drittes Projekt als Produzent. Meine ersten Sporen verdiente ich mir mit "3D Baseball" und "Slam'n'Jam".

CAROLINE: Ich habe in der Betatest-Abteilung angefangen und mich dann in die Spieleentwicklung hochgearbeitet. "Pandemonium" war mein erstes Spiel als Produzentin, der Nachfolger ist jetzt mein zweites.

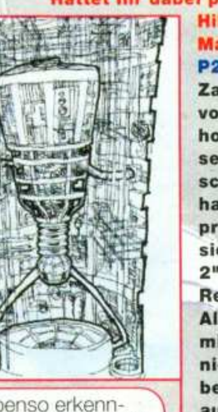
Wer hatte denn ursprünglich die Idee zu "Pandemonium"?

P2-TEAM: Unser Team "Toys for Bob" hat "Pandemonium" erfunden. Wir wollten ein Actionspiel entwickeln, das Spieler jeden Alters genießen können und die ganze Power der Next-Generation-Konsolen nützt. Außerdem lag uns eine dynamische 3D-Kamera am Herzen, die anders als bei üblichen 3D-Titeln arbeiten sollte.

Was sind nach Eurer Meinung die wichtigsten Neuerungen in "Pandemonium 2"?

P2-TEAM: In erster Linie die Charaktere: Wir haben Nikki und Fargus nicht nur optisch aufgepeppt, sondern ihnen auch neue Fähigkeiten verpaßt. Nikki ist jetzt eine mächtige Magierin mit zwei starken neuen Zaubersprüchen. Außerdem kann Fargus Sid als Waffe einsetzen: Wenn der Sidekick gut drauf ist, kann er Feinde wie in "Dig Dug" aufpumpen und zur Explosion bringen. Das macht richtig Spaß. Beide Charaktere können an Lianen klettern und wie Affen von Ast zu Ast schwingen. All dies wird benötigt, damit sie sich in der neuen Umgebung zurechtfinden. Weiterhin haben wir die Hintergründe stark verbessert und mit organischen Elementen angereichert. Schließlich befinden sich die beiden Helden dieses Mal auf dem "Komet der unbegrenzten Möglichkeiten" – das gab uns die Gelegenheit, abgefahrene und psychedelische Schauplätze auszuarbeiten. Außerdem haben wir die Playstation-Power bis zum letzten ausgereizt, um tolle Lichteffekte hinzubekommen.

So sieht der zweite Level als Zeichnung aus. Die verwinkelte Struktur ist hier...



...ebenso erkennbar wie bei der Bleistift-Skizze von Level 1.

"Pandemonium" lebt auch von den dynamischen Cut-Scenes. Hattet Ihr dabei professionelle Hilfe von Filme-Machern?

P2-TEAM: Teilweise. Zak Krefting kommt von der Filmhochschule, hat diese aber nicht abgeschlossen. Trotzdem hat er seine Sache prima gemacht und sieht "Pandemonium 2" als seine erste Regie-Arbeit... Allerdings haben wir es mit den FMV-Szenen nicht übertrieben. Ganz besonders stolz sind wir auf die beiden langen End-Filmchen – eine für jeden Charakter.



Schummeln leicht gemacht: Mit diesem Paßwort erhaltet Ihr Zugriff auf die Levels 1 bis 14.

HOT Line

OBERMOTZ 1: **Verletzen könnt Ihr den Drachen mit Feuerbällen, die links und rechts auf der Brücke zum Schleudern bereitstehen. Greift der Drache "normal" an, flüchtet Ihr einfach vor dem Feueratem. Ab und zu nähert sich der Drache von der Seite und setzt die ganze Brücke in Brand. Dann zeigen Euch zwei Pfeile an, daß Ihr Euch kurzzeitig in dem Schacht in der Mitte der Brücke verstecken sollt.** **OBERMOTZ 2:** **Ihr seid in einem Energiefeld gefangen und müßt schnell reagieren. Beobachtet den Eiermann; schlägt er wie ein Vogel mit seinen Riesenhänden, wird er gleich zupacken - duckt Euch! Wedelt er mit den Pranken wild auf und nieder, folgen mindestens zwei "Bodenwischer" - mit einem gut getimten Sprung entgeht Ihr auch dieser Attacke. Dreht er Euch den Rücken zu, ballert wild in das rote Zentrum - der Miesepeter verträgt einige Treffer!** **OBERMOTZ 3:** **Beim Kampf gegen den flinken Mech ist Augenmaß gefordert: Mit der richtigen Winkelstellung Eures Reflektors zerdeppert Ihr Stück für Stück den stählernen Angreifer. Konzentriert Euch darauf, keine Kugel durchzulassen, statt den Reflektor jedesmal exakt auszurichten. Gegen Ende ballert der Mech nämlich aus allen Rohren - wenn Euch jetzt mal eine durch die Lappen geht, solltet Ihr noch genug Standfestigkeit übrig haben.** **OBERMOTZ 4:** **Der blaue Buddha ist relativ leicht zu durchschauen: Zerstört zuerst den großen Kristall in seiner Hand (immer in Bewegung bleiben, sonst erwischen Euch die Geschosse) und nehmt Euch dann die restlichen grünen Kristalle vor. Als letztes muß der rote Edelstein pulverisiert werden - zurücklehnen und den Abspann genießen!**





Wir müssen nicht draußenbleiben: Die Oberwelt ist ebenso abgefahren wie die einzelnen Levels.

haben – peinliches Polygon-Durcheinander bleibt Euch also erspart.
Die Szenarien lassen sich leider (oder zum Glück) nicht mit den üblichen Attributen beschreiben: Typische Wald- und Wiesen-Landschaften, Schnee- oder Vulkan-Abschnitte sind tabu. Statt dessen wandert Ihr durch futuristische Fantasie-Konstrukte, die mit langen Rutschen oder kilometerhohen Türmen verbunden sind. Ihr durchstreift eine elektrifizierte Welt mit Blitzgewitter und Stromschlägen, fordert eine neckische Riesen-Mücke zum Wettlauf und erlebt eine mit Ventilatoren und Laufrädern gespickte Welt.
Die Grafik-Künstler von "Pandemonium 2" verloren gänzlich den Bezug zur Realität: Ihr rast vor abstrakter Kulisse endlose Achterbahnen hinab, bizzare Trampolins, die entfernt an Quallen erinnern, und transparente Lichtkreise befördern Euch in schwindelerregende Höhen. Im letzten Level schließlich sucht Ihr in einem gigantischen Turm mit zahlreichen seitlichen Unterwelten, die durch magische Türen gesichert sind, nach den richtigen Schaltern.



Nach dem Sieg über diesen Mech steigt Ihr in den Stahlkoloss um und düst im Sturzflug durch endlose Röhren-Systeme.

Verwandlungen der beiden Protagonisten, wie Ihr sie aus dem ersten Teil kennt, gibt's in "Pandemonium 2" eher selten. Macht Euch darauf gefaßt, während des Spiels in einen wuchtigen Panzer mit drehbarem Geschützturm zu steigen und als Mech gegen andere Blech-Ungetüme zu kämpfen. Näheres zu den magischen Mutationen lest Ihr in dem Hotline-Kasten am Anfang des Tests. *mg/th*



Weg vom üblichen Links/Rechts-Kurs: In diesem Level gleitet Ihr auf einem transparentem Flieger in die Tiefe.



"Pandemonium" im Ectasy-Rausch: Bezauberte der erste Teil mit seiner warmen, sympathischen Wohlfühl-Landschaft, geht jetzt der Punk ab. Psychedelische Alptraum-Szenerien beherrschen die Szene, passend dazu innovative Level-Konstruktionen im gnadenlos überzeichneten Techno-Stil. Mir persönlich gefällt allerdings die Atmosphäre des Originals besser - zumal ich den Entwicklern vorwerfen muß, daß sie spielerisch und technisch nicht viel geändert haben. Auch hat die Faszination der 3D-Optik etwas gelitten - trotz der gigantischen und einfallsreichen Endgegner-Schlachten (insbesondere der finale Fight). „Pandemonium 2" ist ein inhaltlich konsequentes, optisch höchst unkonventionelles Update: Ich spiel's sehr gerne, bin aber nicht ganz so begeistert wie letztes Jahr von Teil 1.

MARTIN GAKSCH



Wenn Ihr durch die rosa Kreise hüpft, bekommt Ihr mächtigen Aufwind und könnt so ewig lange Sprünge realisieren.



Andere Versionen
Neben einer PC-Version sind keine Umsetzungen geplant. "Pandemonium" wurde in MAN!AC 12/96 mit 85% Spielspaß getestet.

GAME SHOP
Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
Laufend Spiele und Geräte für Playstation, SNES, Game Boy und Nintendo 64.

Ankauf von PC-Spielen

Im Verkauf alle Neuheiten dt. für PSX ab DM 79,–, N64 ab DM 89,–

Tel/Fax: 05561/3094

SPIELRAUM
Bergstr. 15 91054 Erlangen

ATARI JAGUAR		ATARI LYNX	
Jaguar pal + Zubehör	129,95	Lynx II + Netzteil	89,95
Jaguar pal + Spiel + Zub.	149,95	Lynx II + Batman	129,95
Jag CD-ROM + 4 CDs	199,95	Lynx II + Ch.Flag	139,95
Alien vs Predator	109,95	Spiele ab 29,95 DM, über 70	
Aircars neu !	99,95	Titel permanent auf Lager.	
Battlemorph CD	89,95	**NEO - GEO**	
Highlander CD	99,95	View Point Mod	149,95
Iron Soldier II CD neu	129,95	View Point CD	59,95
Zero 5 neu	129,95	Module ab 119,95, CDs ab	
Über 70 Titel auf Lager ! Ab 29,95		49,95 ! Grundgeräte a.Anfr.	

Atari ST / Falcon 030 / Game Gear / Panasonic 3 DO / 32 X
Mega CD / Coleco Vision / Atari 2600 / Amiga CD - 32 /

Fordern Sie portofrei den Gratis-Komplettkatalog an.
Irrtümer, Preisänderungen , Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

TEL 09131 / 205093 FAX - 205083

DER  SUPERCHIP
INCL. KABEL **NUR 20 DM**
INCL. EINBAU **NUR 50 DM**

Das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer. Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Schnäppchenpreis ! Incl. deutscher Einbauanleitung und der nötigen Kabel. Übrigens: Wir testen jeden einzelnen Chip!

NEU: Jetzt inclusive Anleitung zur Laserjustierung !
NEU: Nochmals verbesserte ausführliche deutsche Einbauanleitung mit vielen Fotos
NEU: Chip+Kabel+Einbauanleitung +Laserjustierungsanleitung+ RGB-Scart-Kabel nur 30 DM

NEU: ab 2 CHIPS je 15 DM - ab 5 CHIPS je 12 DM - AB 10 CHIPS je 10 DM - AB 50 CHIPS je 8 DM

NEU für Händler: Chip jetzt auch in Verkaufsverpackung lieferbar

http://www.infopool.com/psx/

UNSER SOFTWAREANGEBOT FINDEN SIE IM INTERNET !
NEUE PLAYSTATION MIT SCHON EINGEBAUTEM SUPERCHIP BEI UNS NUR 350 DM
RGB-KABEL - DAMIT IMPORTSPIELE IN FARBE SIND- BEI UNS NUR 20 DM

Gpress - Claudiusstrasse 12 - 10557 Berlin Tiergarten - KEIN LADENGESCHÄFT !
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen







Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	299,–
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Analog Pad	59,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Ace Combat 2 dt.	89,90
Abe`s Odyssee dt.	89,90
Agent Armstrong dt.	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman & Robin dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90
Castlevania dt.	99,90
Croc dt.	89,90
Constructor dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	99,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90
Discworld 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90
Dynasty Warriors dt.	89,90
FIFA Soccer 98 dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90
Frogger dt.	89,90
F1 97 dt.	109,90

Artikel	Preis
G-Police dt.	109,90
Hercules dt.	89,90
Jurassic Park 2 dt.	89,90
Lucky Luke dt.	89,90
MDK dt.	99,90
Madden 98 dt.	89,90
Moto Racer dt.	89,90
Motor Mash dt.	89,90
Monopoly dt.	89,90
Nuclear Strike dt.	89,90
NHL 98 dt.	89,90
NHL Breakaway dt.	89,90
NBA Live 98 dt.	89,90
Nascar 98 dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
PGA Tour 98 dt.	89,90
Pandemonium 2 dt.	94,90
Rapid Racer dt.	89,90
Rebel Assault 2 dt.	99,90
Res.Evil Dir.Cut dt.	89,90
Risiko dt.	89,90
Streetfighter a x. dt.	89,90
TimeCrisis+Gun dt.	159,90
Total Drivin`dt.	89,90
Test Drive 4 dt.	89,90
Theme Hospital dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
War Gods dt.	79,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Z dt.	89,90

TOPHITS DES MONATS

PLAYSTATION
FINAL FANTASY 7 kompl. dt. 109,90

PLAYSTATION
TOMB RAIDER 2 dt. 99,90

N64
GOLDENEYE 007 PAL VERSION 149,90

N64
EXTREME G dt. 144,90

Artikel	Preis
N 64 dt.	299,–
Blastcorps 64 dt.	114,90
Bomberman 64 dt.	94,90
Clayfighter63 1/3dt.	144,90
Dark Rift dt.	139,90
Diddy K. Racing dt.	94,90
Extreme G dt.	144,90
F1 PolePosition64 dt.	149,90
Goemon dt.	149,90
Hexen 64 dt.	139,90
Superstar Socc. dt.	144,90
Lamborghini 64 dt.	144,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mischief Makers dt.	94,90
Multi Racing Ch. dt.	144,90
NFL Quarterb. dt.	144,90
Top Gear Rally dt.	144,90
Turok engl. Pal	139,90
War Gods Pal	149,90

Zubehör

Artikel	Preis
Pad ver. Farben	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	vorb.
Lenkrad+Pedale	149,90

MULTINORM PLAYSTATION
dt-us-jp Spiele laufen inkl. RGB Kabel **379,-**

PLATINIUM SERIE, SONDERANGEBOTE UND GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER !!!

GROSSE AUSWAHL an US Games für alle Systeme lieferbar !!!

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen jeden Monat neu
17,50 DM

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/98 für N64 und Playstation
6 Stunden !!!
*** VHS ***
49,90 DM

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Entwickler: Japan System Supply, J

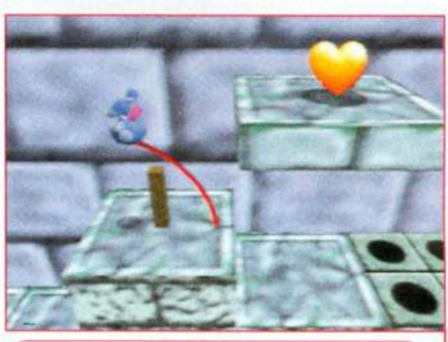
Chameleon Twist

Wenn Ihr die sechs Welten geschafft habt, dann ist die Motivation nicht unbedingt auf dem Nullpunkt. Das Spiel merkt sich nämlich die Zeit, in der Ihr jeden Level erledigt. So könnt Ihr Euch Tag für Tag um Sekunden verbessern und "Chameleon Twist" landet nicht vorschnell im Regal.

Leistung lohnt sich: Für jede Welt werden die fünf Bestzeiten Zeiten gespeichert.



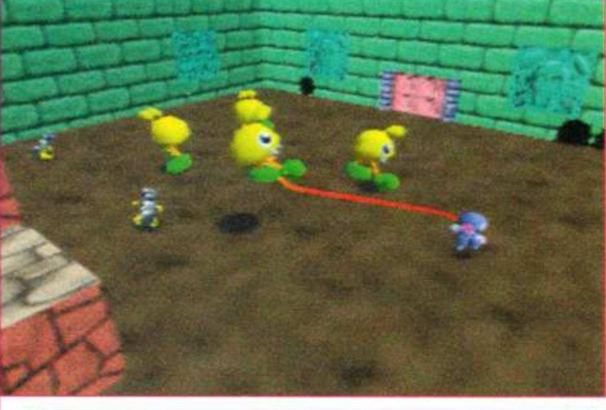
Wenn sich Jack die fliegende Bombe einverleibt, kann er sich links hinten den Weg freisprengen: Trifft er den ersten Gegenstand, verglühen die anderen in der Kettenreaktion.



Wenn Jack höher gelegene Plattformen erreichen will, setzt er seine biegsame Zunge als Katapult ein.

N64 Videospiel-Distributor Laguna macht ernst: Kaum wurde „Chameleon Twist" in Japan den Programmierern entrissen, schon landet das ungewöhnliche 3D-Hüpfspiel in deutschen Kaufhäusern. Wie Ihr dem Preview in der letzten MAN!AC entnommen habt, steuert Ihr einen kleinwüchsigen, aber großköpfigen Helden durch sechs thematisch unterschiedliche Welten. Zunächst startet Ihr im Dschungel-Level, dann folgen Bomben- und Ameisen-Land – bis schließlich eine Wüstenlandschaft, Geister-Ambiente und Kiddie-Szenario locken.

Nun gut, ein Hüpfspiel mit 360-Grad-Polygon-Umgebung. Aber was ist neu? Eindeutig die Steuerung: Held Jack (oder einer seiner drei Kumpels) spaziert und hüpft zwar traditionell durch die Gegend, kommt aber ohne den präzisen Einsatz seiner Zunge nicht besonders weit. Mit diesem überaus langen und gelenkigen Organ schnappt er z.B. Feinde und spuckt sie dann als Geschoß wieder aus. Damit kämpft er gegen Obermotze oder löst kleinere Rätsel. Weiterhin nutzt Jack die Zunge quasi als Kletterhilfe, um sich in Stabhochsprung-Manier über Mauern zu hieven. Wichtiger ist aber, daß er sich mit den Zunge an Pfosten festkrallt, um Abgründe zu überwinden. Zum Glück gibt's einen Trainingsraum, in dem Ihr all diese Manöver üben könnt. Nur als Zungen-Profi habt Ihr eine Chance, die nachfolgenden Levels zu überstehen.



Taktik ist Trumpf: Mit Schwung rotiert Jack um einen Pfahl, an der seine Zunge verankert ist.

Im Spiel werdet Ihr mit einer Mischung aus typischer Hüpfspiel-Geschicklichkeit und kleinen Abenteuer-Happen überrascht. „Chameleon Twist" ist zwar kein richtiges Action-Adventure, aber Knobelisten kommen dennoch auf ihre Kosten. Jede Welt setzt sich auf etlichen Räumen zusammen, in denen Jack Aufgaben zu erledigen hat und den jeweiligen Ausgang erreichen muß. Unterwegs sammelt Ihr Herzen sowie Kronen und wappnet Euch für das große Finale mit dem Endgegner. Je nach Level entdeckt Ihr nicht nur neue Landschaften und Bösewichte, auch die Aufgaben variieren. So löst Ihr mit explosiver Nahrung bombige Kettenreaktionen aus, stolziert auf rotierenden Fässern und erfreut Euch an der durchgehend putzigen Kulisse. Wer gerne mit Kumpels spielt, betritt eine spezielle Kampfarena, in der bis zu vier Personen mit Kleinvieh werfen, um die Gegner in den Abgrund zu bugsieren. Ein nettes Addon, aber kein hochgradig erregender Multiplayer-Hit. *mg*

„Chameleon Twist" mag in erster Linie jüngere Nintendo-Fans ansprechen, trotzdem habe ich mich lange und gerne mit dem knuddligen Zungen-Artisten beschäftigt. Die Steuerung verwirrt zwar anfangs, entpuppt sich aber als interessantes und vielseitiges Spielelement. Sechs pfiffige Welten bescheren grafisch nur mäßige 3D-Kost, akustisch ist leider noch weniger geboten. Doch die Präsentation ist nicht entscheidend: Wer auf Jump'n'Runs mit einer Prise Abenteuer steht, ohne gigantische Spezialeffekte auskommt und auf ein Hightech-Ambiente verzichten kann, der sollte den Modul-Kauf ins Auge fassen. Zumal die Auswahl an N64-Titeln nicht besonders üppig ist. Ärgerlich ist jedoch, daß die PAL-Version nicht angepaßt wurde und mit dicken Letterbox-Balken und (zu) langsamem Spieltempo auskommen muß.

MARTIN GAKSCH





Links seht Ihr die sechs Welten, daneben schlengelt ein Endgegner, den Ihr mit Bomben bewerfen müßt. Ganz rechts hat Jack mit rotierenden Fässern zu kämpfen.



SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 57%
SOUND: 42%

Unkonventionelles 3D-Hüpfspiel für jüngere Semester. Dank komplexer Steuerung und sechs Welten durchaus motivierend.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Dreamworks Interactive, USA

Vergessene Welt



Kampf um die Wurzel: Haltet den Gegner mit aggressiven Bissen auf der anderen Seite.

Saurier-Narren und Dino-Liebhaber aufgepaßt: Statt Euch ein prähistorisches Tamagotchi zu halten, schlüpft Ihr selbst in die Haut eines Raptors oder T-Rex: In "Jurassic Park 2: Vergessene Welt" bahnt Ihr Euch den Weg durch Fleischfresser-gespickte 3D-Dschungel-Levels und genehmigt Euch Delikatesshappen von erlegten Artverwandten. Wer von Dinos die Nase voll hat, betätigt sich in zwei Abschnitten als unbarmherziger Dinosaurier-Jäger und hangelt sich wild feuernd durch Höhlen und Gestrüpp. Nebenbei sucht Ihr die versteckten DNA-Symbole, die Euch als kompletter Satz zu einer geheimen Endsequenz führen. Die Dinos hüpfen flink durch den zoomenden und rotierenden Polygon-Dschungel, die Steuerung ist jedoch etwas ungenau. Haben Euch die Artgenossen sämtliche Energie ausgesaugt, wird's frustig: Ihr müßt vom Levelanfang beginnen; Paßwörter gibt's nur selten.
Im Vergleich zur Playstation-Version müssen Sega-Spieler gelegentlich Polygon-Fehler hinnehmen. Die Saturn-Saurier sind weniger bissig, dafür vermißt Ihr einige der versteckten Extraleben des Sony-Urwaldes. *oe*



Andere Versionen
Den Test der Playstation-Version findet Ihr in MAN!AC 10/97 (62 % Spielspaß).

Spieldesign: Richard Walker • **Programmierung:** Richard Walker, Marc Coupar • **Grafik:** Rob Hill, Leigh Christian, Steve Martin • **Sound:** Mike Ash

Allstar Soccer



Die Grafik ist noch ganz passabel, die Spielgeschwindigkeit jedoch deutlich zu langsam.



Eidos setzt auf unkonventionellen Fußball: Mit ernsthaften Soccer-Simulationen hat "Allstar Soccer" wenig am Hut, Gelegenheits- und Familien-Kicker sollen sich angesprochen fühlen. Leider geht dieses Konzept nicht auf.
Die Präsentation mit einem langen Render-Vorspann und verspielten Menüs stimmt auf ulkigen Fußball ein, der sich auf dem Platz dann eher als lächerlich denn witzig herausstellt.
Zwar könnt Ihr auch bei "Allstar Soccer" die typischen Spiel-Modi anwählen und bekannte Parameter einstellen, doch die Steuerung ist schlicht zu primitiv. Die namenlosen Kicker schieben sich träge Bälle zu, taktisch geprägte Aktionen lassen sich kaum realisieren. Dazu mischt der peinliche deutsche Reporter Hans-Moser-Parodien mit üblen Fußballer-Scherzen. Immerhin ist die Grafik "sauber", wenn auch langsam und unspektakulär. "Allstar Soccer" ist das richtige Spiel für unbedarfte Papis und Onkels; wer aber "ISS" oder "FIFA" genossen hat, macht um den Eidos-Kick einen weiten Bogen. "Fun-Fußball" ergibt sich aus dem Spieldesign, nicht aus Reporter-Gags und ulkigen Vorspännen. *mg*



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Naughty Dog, USA • **Produzent:** Mark Cerny • **Spieldesign und Programmierung:** Andy Gavin, Jason Rubin, Dave Baggett, Bob Rafei, Justin Monast, Charlotte Francis, Stephen White, Greg Omi, Eric Iwasaki, Erick Pangilinan, Rob Titus, Joe Labbe II, Dan Arey, Morgan • **Grafik:** Charles Zembillas, Joe Pearson • **Sound:** Micheal Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Crash Bandicoot 2



Rückkehr der Killerkugeln: Wie im Vorgänger muß sich Crash sputen, um nicht als Felsbelag zu enden. Neu sind dabei die Elektrosperren und Tretminen auf dem Fluchtweg.

Warp-Räume spielen eine zentrale Rolle bei "Crash Bandicoot 2": Neben Spielstandverwaltung sucht Ihr Euch hier den nächsten Level aus oder empfangt per Hologramm neue Botschaften von Dr. Cortex und Crashs Schwester.



Crash muß fünf Warp-Räume durchqueren: Hier steht er schon im letzten.

Ein Jahr ist es her, daß Crash Bandicoot die Welteroberungspläne von Dr. Neo Cortex durchkreuzte. Doch der Bösewicht gibt sich nicht einfach geschlagen, sondern tüftelt mit seinem Gehilfen N. Gin gleich den nächsten Schlachtplan aus: Statt einer Tierarmee soll es diesmal seine im Weltall kreisende Strahlenkanone "Cortex Vortex" sein, mit der er die Welt unterjochen will. Zu deren Betrieb fehlen ihm nur noch 25 Kristallsplitter, die auf der Erdoberfläche verstreut sind.

Held Crash ist währenddessen im Urlaub und döst mit seiner kleinen Schwester friedlich am Strand. Als ihrem Laptop die Batterien ausgehen, macht sich die Beutelratte auf den Weg, Ersatz zu besorgen.



Glatteis am Nordpol: Im flotten Galopp kommt hier selbst Crashs pelziges Reittier ins schleudern.

Er weiß nicht wie ihm geschieht, als er sich plötzlich in einer Kammer mit fünf Ausgängen wiederfindet. Crash staunt ganz schön, als ein Hologramm seines alten Feindes N. Cortex erscheint und ihn auffordert, angeblich zum Schutz der Welt die 25 Kristalle zu besorgen. Gutgläubig spurtet Crash los, doch seine Schwester ahnt, daß an der Sache etwas faul ist.

In „Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back" übernehmt Ihr erneut die Rolle des australischen Springteufels Crash Bandicoot. Diesmal seid Ihr jedoch nicht an eine strikte Reihenfolge gebunden, in der Ihr die 25 Levels abhüpfen müßt: Durch „Warp-Räume" könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge fünf Spielstufen betreten und jederzeit Euren Spielstand laden oder speichern. Erst wenn Ihr in allen fünf Levels den Kristall gefunden habt, geht es zu einem der Zwischengegner, bevor Ihr den neuen Warp-Raum erreicht. Bereits absolvierte Spielstufen könnt Ihr danach wieder betreten.



Der Tempel ist eine gefährliche Ruine: Crash muß bröckelnde Plattformen und feuerspeiende Götzenbilder umgehen.

Seid seinem letzten Auftritt hat Crash nicht nur gefaulenzt, sondern auch heftig trainiert und an Beweglichkeit gewonnen: Neben der gewohnten Wirbelattacke oder dem traditionellen Kopfsprung könnt Ihr der Gegnerschar nun auch mit dem neu gelernten Bauchplatscher auf die Pelle rücken. Crash springt dafür in die Luft und nimmt eine verquere Pose ein – dem Aufprall halten selbst stahlverstärkte Kisten nicht stand. Ebenfalls neu für Crash ist eine höhere Sprungvariante und die Möglichkeit, sich

Titel	Crash Bandicoot 2	Crash Bandicoot	Pandemonium 2	Croc
Spielinhalt				
Levels	25	27	19	40
Endgegner	5	6	4	10
Level-Anwahl	bedingt frei	linear	linear	linear
Start/Ziel-Weg	bedingt frei	bedingt frei	linear	frei
Spielbare Charaktere	1	1	2	1
Features				
Zwischensequenzen	Echtzeit-3D	Echtzeit-3D	FMV	Echtzeit-3D
Blickwinkel	festgelegt	festgelegt	festgelegt	frei
liebevolle Details	sehr viele	viele	wenige	sehr viele
Bedienung				
Analog-Steuerung	Ja	Nein	Nein	Ja
Spielstandsicherung	Memory Card	Card, Paßwort	Paßwort	Card, Paßwort
ABWECHSLUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
UMFANG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT	Rundum verbesserter und motivierender Nachfolger mit mehr Abwechslung	Technisch beeindruckendes, aber innovationsarmes Jump'n'Run.	(Alp-) traumhaftes Hüpfspiel mit grellen Farben und tollen Kamerafahrten!	Gelungener "Super Mario 64"-Clone mit hohem Niedlichkeitsfaktor



Wenn Crash seinen Bauchplatscher auspackt, zerbersten selbst Stahlkisten.

Hot Line

BEWEGUNGSSPIELE: **Macht Euch mit den neuen Fertigkeiten von Crash vertraut. Einige Gegner sind nur durch eine Rutschattacke eliminierbar, während stabile Kisten erst unter Crashs Bauchplatscher nachgeben. Auch Engpässe in der Landschaft können oft nur durch besonders hohe Sprünge oder Kriech-Einlagen passiert werden.**

BONUS-STAGES: **Wenn Ihr in an einem grünen Fragezeichen vorbeikommt, nutzt die Gelegenheit für einen Ausflug in den dahinter verborgenen Bonusbereich – Extraleben und Äpfel locken! Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr diese Abschnitte bei Mißerfolg erneut beginnen. Versucht Euch solange daran, bis Ihr alle Extras abgeräumt habt. Für die Kistenzählung am Ende des Levels müßen auch alle Bonus-Kisten geknackt werden.**

EXTRALEBEN: **Gehen Euch in den höheren Levels die Leben aus, hilft der folgende Trick: Speichert Euren Spielstand und ladet ihn wieder. Nun sind in den einfachen Spielstufen wieder sämtliche Extraleben an alter Stelle und können eingesackt werden. Allein in den ersten beiden Levels kommt man schnell über mehr als ein Dutzend Ersatz-Crashs.**

AUSRUFEZEICHEN: **Haltet Euch von den gefährlichen Nitro-Kisten fern, die Ihr auf normale Weise nicht zerstören könnt. Irgendwo im Level ist dafür eine grüne Kiste mit Ausrufezeichen versteckt: Wenn Ihr diese öffnet, werden gleichzeitig alle Nitros mit in die Luft gejagt.**

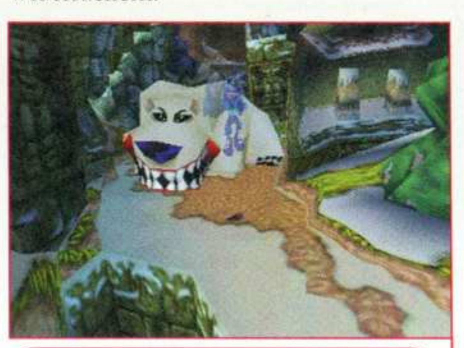

Gefahr im Kanal: Auf Crash warten in den Abwasserrohren nicht nur Zitteraale mit Stromschlägen. Auch ein Untergebener von Cortex will ihm den Pelz versengen.


Schon im ersten Level muß sich Crash durch ein garstiges Unwetter kämpfen: Kein gutes Omen für den flotten Bandicoot.

krabbelnd durch enge Durchgänge zu quetschen und unter elektrisch geladenen Feldern durchzuschleichen. Duckt Ihr Euch aus dem Lauf heraus, vollführt Crash eine Rutschattacke, um hartnäckigen Fieslingen beizukommen, die gegen einen Wirbelangriff immun sind.
Während Ihr Crash auf seinen Streifzügen begleitet, stellt Ihr fest, daß sich nicht nur die Gegner verändert haben: Cortex präsentiert mit seinen Nitro-Kisten eine besonders hinterhältige Neuhei: Während die altbekannten TNT-Kisten erst nach einem Countdown in die Luft fliegen, reicht beim Nitro bereits der geringste Kontakt mit Crash aus, um ihn einzuäschern.
Auf dem Weg zu Neo Cortex durchquert Ihr mit Crash unterschiedliche Szenarien: Wie gehabt bewegt sich der Bandicoot relativ frei auf einem vorgegebenen Weg. Neben der Route ist auch die Kameraperspektive starr vorgegeben. Neu ist jedoch, daß in manchen Spielstufen verschiedene und zum Teil versteckte Abschnitte zu absolvieren sind.


Crash bleibt nur wenig Zeit, sich in den Spiegelungen zu bewundern, bevor Ihm neue Gegner auf den Pelz rücken.

Anfangs stapft Ihr mit Crash durch einen Regenwald voller Fallgruben und watet mühsam durch Matschlöcher. Bald verschlechtert sich das Klima, und Ihr findet Euch in einer eisigen Polarlandschaft wieder. Dort legt Ihr Euch mit feindseligen Robben und Pinguinen an, während Ihr auf Glatteis durch die Gegend schlittert. Um in engen Gletscherschluchten Barrieren und Walen auszuweichen, schnappt sich Crash diesmal kein Wildschwein, sondern einen kleinen Polarbären für seine Reiteinlage.
Wenig später verschlägt es Euch wieder in die Tropen: Ihr steuert den wasserscheuen Crash vorbei an Bandicoot-fressenden Pflanzen und heimtückisch sinkenden Plattformen über den Amazonas. Geht es zu Fuß nicht weiter, greift sich Crash ein Jetbike und düst an Kontaktminen und Strudeln vorbei über Schanzen und beeindruckt Euch dabei mit kleinen Kunststücken. In späteren Levels gerät die sympathische Beutelratte in Gefahr, von polternden "Indiana Jones"-Felskugeln plattgewalzt zu werden oder als Festmahl für großzahnige Eisbären zu enden. In alten Tempelanlagen dagegen habt Ihr mehr mit brüchigen Bodenplatten und feuerspeienden Statuen zu kämpfen als mit den Widersachern.


Rache der Eisbär-Mama: Vielleicht hätte Crash den kleinen Eisbären doch lieber in Ruhe lassen sollen...


Crash auf einem Horrortrip durch die Cortex-Fabriken: Fiese Roboter wollen ihm dabei an's Fell.

Heimlicher

Star von "Crash Bandicoot 2" ist Crashs unfreiwilliger Begleiter in



eingen Levels: Sogar ganz abgezockte Spieler schließen den kleinen Eisbären ins Herz. Selbst wenn Crash bei seinem Ritt durch Euren Fehler als Eisblock oder ein Häufchen Asche endet, werdet Ihr durch die putzige Mimik und



die Kulleraugen des Polar-Bewohners getröstet.

! "Crash Bandicoot 2" hat die Mängel des Vorgängers konsequent ausgemerzt: Ihr speichert bequem nach jedem Level, der Schwierigkeitsgrad ist wesentlich ausgewogener, die Levels sind (etwas) innovativer und abwechslungsreicher. Selbst wenn Ihr einmal durchgehüpft seid, bleibt eine Restmotivation, denn mit jedem Versuch entdeckt Ihr neue Bereiche und Überraschungen. Jetbike, Raketenrucksack, Bauchplatscher, Decken-Hangeln: Auch die Fertigkeiten des liebevoll animierten Crash locken Euch zurück vor den Bildschirm. Auch diesmal könnt Ihr Crash nicht auf freie Erkundungstour durch die Landschaft schicken, seid aber mit den gradlinigen Levels bestens unterhalten. Etwas enttäuschend sind nur die Endgegner: Je weiter Ihr kommt, desto einfacher lassen sich diese Fieslinge besiegen.

OLIVER EHRLE

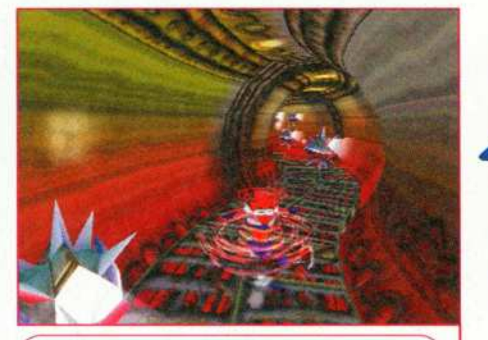





Zwischen jedem Warpraum wartet einer dieser Gesellen auf Euch. Ripper Roo (ganz links) kennt Ihr aus dem ersten Teil, ansonsten kommandiert Neo Cortex ganz neue Obermotze, bevor er Euch selbst gegenübertritt.

Die Phantasie der Entwickler macht auch vor Crashs Ableben nicht halt: Der Bandicoot verliert sein Fell auf verschiedene Art und Weise: Er wird gegrillt, zermatscht und in Stücke gesprengt oder fällt – wie auf diesem Bild – einer Bienenstich-Allergie zum Opfer.





Bekommt Crash in der Kanalisation kein Gitter zum Hangeln zu fassen, muß er die stachligen Wächter zu Fuß umgehen.

Je weiter Ihr auf der Suche nach den Kristallsplittern vordringt, desto technischer werden die meisten Szenarien: Crash watet durch Abwässerkanäle voller mutierter Ratten und läuft ständig Gefahr, in eine Pfütze mit einem Zitteraal zu treten und elektrifiziert zu werden. Wo glühende Stahlrohre den Weg versperren, weicht Ihr zur Decke aus und hangelt Euch an Stahlgittern entlang.
In den letzten Abschnitten schließlich erwarten Crash noch einige besondere Herausforderungen: Waldstücke voller stechwütiger Bienen und Starkstromzäune müssen durchquert werden, oft genug kann Crash einem Schwarm nur durch reaktionsschnelles Abtauchen in den Boden entgehen. In einem Abschnitt spielt Ihr im Kerzenschein gegen die Zeit, um nicht plötzlich völlig lichtlos in eine Grube zu fallen. Bevor Crash Neo Cortex gegenübertritt, muß er noch durch die Korridore des Vortex fliegen: Dazu greift er sich einen herumliegenden Raketenrucksack und schwebt durch den schwerelosen Raum voller Bonuskisten, den Laser-Schranken, Roboter und Energiefelder bewachen.
Habt Ihr nach den ganzen Mühen alle 25 Kristalle gerafft und Neo Cortex besiegt, genießt Ihr einen kurzen Abspann, seid aber noch lange nicht fertig: Die Cortex Vortex ist immer noch im Weltall, gerade mal 50% zeigt Eure Spielstatistik an. Wie im Vorgänger müßt Ihr die Levels nun nach versteckten Kisten und Abzweigungen durchforsten: Ihr braucht 42 Edelsteine für das große Finale, von denen Ihr die meisten nur bekommt, wenn Ihr alle Kisten pro Level zerkleinert. Im Gegensatz zum Vorgänger dürft Ihr dabei auch ein Leben lassen ohne neu beginnen zu müssen. *us*



R1-Taste: *Ducken oder Bauchplatscher*
R2-Taste: *Nicht belegt*
Dreieck-Knopf: *Blendet die Statusleiste ein*
Kreis-Knopf: *Ducken oder Bauchplatscher*
Rechteck-Knopf: *Wirbelattacke*
X-Knopf: *Hüpfen*
L1-Taste: *Nicht belegt*
L2-Taste: *Nicht belegt*
Start-Taste: *Blendet das Pause-Menü ein*
Select-Taste: *Nicht belegt*
Steuerkreuz: *Damit steuert Ihr Crash*



Auf die Beleuchtung ist nur wenig Verlaß. Wenn Ihr nicht Vollgas gebt, steht Ihr hier schnell im Dunkeln.

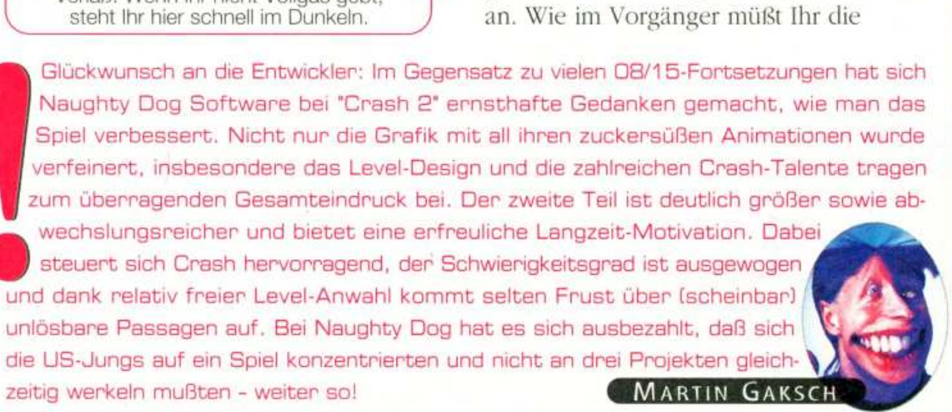
HOT Line

RIPPER ROO: Wartet, bis Roo alle TNT- bzw. Nitro-Kisten abgelegt hat und stellt Euch an die vor der Explosion geschützte Stelle. Während Ripper nur Sterne sieht, könnt Ihr ihn mit einer Wirbelattacke angreifen, nach dem dritten Treffer gibt er auf. KOMODO BROS.: Laßt den dicken Komodo-Bruder in der Mitte außer Acht und konzentriert Euch auf die wirbelnde dünne Echse. Wartet ab, bis sie schwindelig am Boden sitzt und verpaßt Ihr dann eine Wirbelattacke. Nach dem ersten Treffer müßt Ihr zusätzlich geworfenen Schwertern ausweichen. TAZ TIGER: Ihr müßt die Raubkatze drei Mal auf eine der rot blinkenden Plattformen locken, bevor diese nach unten fallen und Euch auf eine solide grüne retten. Versucht, Euch möglichst in der Mitte aufzuhalten, um nicht in eine aussichtslose Situation gedrängt zu werden. N.GIN: Werft zuerst auf die beiden Laser an den Armen und weicht deren Strahlen aus. Danach visiert Ihr die Raketenluken an den Schultern an. Um den herabfallenden Raketen auszuweichen, postiert Ihr Crash genau zwischen zwei Bodenplatten und überspringt die seitlich heranrauschenden Projektile. NEO CORTEX: Der letzte Obermotz ist auch der einfachste. Folgt ihm einfach durch die Ringe und trefft ihn drei Mal mit Eurer Wirbelattacke, bevor er das Ende des Tunnels erreicht. Die störenden Minen und Felsen können einfach umflogen oder weggewirbelt werden.

Showdown im Weltraum: Mit dem Jetpack verfolgt Ihr unter Zeitdruck Neo Cortex, um seinen Plan zu vereiteln.



Völlig losgelöst von der Erde schwebt Crash durch den Vortex. Trifft er auf einen Gehilfen von Cortex, heißt es Kampf auf Leben und Tod (kleines Bild).



Glückwunsch an die Entwickler: Im Gegensatz zu vielen 08/15-Fortsetzungen hat sich Naughty Dog Software bei "Crash 2" ernsthafte Gedanken gemacht, wie man das Spiel verbessert. Nicht nur die Grafik mit all ihren zuckersüßen Animationen wurde verfeinert, insbesondere das Level-Design und die zahlreichen Crash-Talente tragen zum überragenden Gesamteindruck bei. Der zweite Teil ist deutlich größer sowie abwechslungsreicher und bietet eine erfreuliche Langzeit-Motivation. Dabei steuert sich Crash hervorragend, der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und dank relativ freier Level-Anwahl kommt selten Frust über (scheinbar) unlösbare Passagen auf. Bei Naughty Dog hat es sich ausbezahlt, daß sich die US-Jungs auf ein Spiel konzentrierten und nicht an drei Projekten gleichzeitig werkeln mußten - weiter so!

MARTIN GAKSCH



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/96 mit 80% Spielspaß getestet.

Tomb Raider 2* 89,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

Titel	Preis
Ace Combat 2	79,95
Actua Golf 2	84,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	79,95
Alien Trilogie	39,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bleifuß 2	* 72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Caesars Palace	* 74,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Constructor	* 74,95
Courier Crises	* 74,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Croc	82,95
Crow: City of Angels	79,95
Darklight Conflict	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Devils Deception	* 79,95
Discworld 2	* 79,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	* 84,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	74,95
FIFA 98 Die WM	* 82,95
FIFA Soccer 97	59,95
Fighting Force	* 89,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	139,95
Firetrap	* 84,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	94,95
Grand Theft Auto	* 74,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure	* 84,95
Independance Day	79,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
John Madden NFL 98	79,95
Kurushii	72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost World. Jurassic Park	79,95
Lucky Luke	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	79,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
MDK	* 82,95
Megaman 8	* 84,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	82,95
Nascar 98	82,95
NBA 98	* 82,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	82,95
NHL Breakaway 98	74,95
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nightmare Creatures US	*119,95
Nuclear Strike	82,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	79,95
Overboard	79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Perfect Weapon	79,95
Populous 3	* 82,95
Porsche Challenge	72,95
Power Soccer 2	* 79,95
Powerslide	* 79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	72,95
Rapid Racer	72,95
Ray Tracer	72,95
Raystorm	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 82,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Resident Evil Dir. Cut US	99,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	39,95
Robotron "X"	* 79,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	* 82,95
Rosco McQueen	* 79,95
Shadow Master	* 79,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Streetfighter ex plus	* 79,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	99,95
Tenka	89,95
Tetris plus	72,95
Theme Hospital	* 82,95
Tiger Shark	79,95
Time Crisis	* 89,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 89,95
Total Driving	* 79,95
Transport Tycoon	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
Virtual Pool	74,95
VMX Racing	* 84,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	79,95
Z	* 72,95
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Titel	Preis
Blast Corps	109,95
Bomberman	* 89,95
Clayfighter 63 1/3	*129,95
Dark Rift	*129,95
Dark Rift US	159,95
Diddy Kong Racing	* 99,95
Extreme G	129,95
F1 Pole Position	149,95
FIFA98 Die WM	*129,95
Golden Eye US	179,95
Golden Eye PAL EV	129,95
Hexen64	129,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
John Madden 64	*129,95
Joust X	*129,95
	139,95
Lamborghini 64 US	*179,95
Lylat Wars	129,95
Mace the dark Age US	159,95
Mission : Impossible	*139,95
Mission : Impossible US	*179,95
Multi Racing Championchip	129,95
Multi Racing Championc. US	159,95
NBA Hangtime	129,95
NFL Quaterback Club 98	129,95
Pilotwings64	109,95
Robotron X	*129,95
San Francisco Rush	*129,95
Shadow of the Empire	129,95
Starfox 64 US	179,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Top Gear Rally US	159,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods	*129,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey	129,95
Wetrix	*139,95
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

Command & Conquer 2* 94,95

Crash Bandicoot 2* 79,95

NHL Breakaway 98* 74,95

Resident Evil Dir. Cut* 79,95

Diddy Kong Racing* N64 99,95

Extreme G* N64 129,95

Final Fantasy 7* 96,95



MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

SONY PLAYSTATION

Titel			Preis
Grundgerät	DT		289,95
PSX Umbau	DT		59,95
Memory Card	DT	ab	29,95
Ace Combat II	DT		89,95
Agent Amstrong	DT		89,95
Alarmstufe Rot	DT	*	99,95
Baphomets Fluch II	DT		i.V.
Beast Warrior	DT		89,95
Bust A Move III	DT		69,95
Bleifuß II	DT	*	89,95
Bubble Bobble II	DT	*	79,95
Broken Helix	DT	*	99,95
Castlevania X	DT		89,95
Colony Wars	DT	*	89,95
Command & Conquer	DT		99,95
Crash Bandicoot II	DT	*	99,95
Croc	DT		99,95
Dungeon Keeper	DT	*	99,95
Dynasty Warrior	DT	*	i.V.
FIFA 98	DT	*	89,95
Fighting Force	DT	*	89,95
FIA Formel 1 ´97	DT		109,95
Final Fantasy VII	US		109,95
Final Fantasy VII	DT	*	109,95
Frogger	DT	*	89,95
G-Police	DT	*	99,95
Heaven´s Gate	DT		89,95
Livington Deathtrap	DT	*	89,95
Lost World	DT		89,95
ISS Pro	DT		99,95
Nuclear Strike	DT	*	89,95
Oddworld	DT	*	99,95
Overboard	DT	*	89,95
Platinum Spiele	DT	ab	44,95
Pang Collection	DT	*	89,95
Pandemonium II	DT	*	89,95
Rapid Racer	DT	*	89,95
Rebel Assault II	DT		99,95
Resident Evil D.C.	DT	*	89,95
Rage Race	DT		99,95
Soul Blade	DT		99,95
Syndicate Wars	DT		89,95
Street Fighter Ex	DT	*	89,95
TEKKEN II	DT		99,95
Tomb Raider II	DT		99,95
Transport Tycoon	DT		89,95
Time Crises	DT	*	i.V.
Total Driving	DT	*	99,95
V-Rally	DT		89,95
Warcraft II	DT		89,95
Wing Commander IV	DT		89,95
Xevius 3D	DT		79,95
Z	DT	*	79,95

NINTENDO 64

Titel			Preis
Grundgerät	DT		299,00
PAD (auch farbig)	DT		59,95
G.A.S.P.	DT		149,95
Blast Corps	DT		119,95
Bomberman 64	DT	*	99,95
Diddy Kong Racing	DT	*	99,95
ExtremeG	DT		149,95
F1 Grand Prix	DT	*	149,95
Golden Eye	DT	*	149.95
Mario	DT		99,95
Pilotwings	DT		119,95
Shadow of Empire	DT		139,95
Starfox 64	DT		139,95
Turok Englisch	DT		149,95
Mario Kart	DT		99,95
ISS 64	DT		149,95
Mischief Maker	DT	*	99,95
M.R. Champion Chip	DT		i.V
Lamborgini	DT	*	149,95
Top Gear Rally	DT		149,95
WCW Wrestling	DT	*	149,95
Wave Racer	DT		99,95
Gretzky Hockey	DT		129,95

PRIMAL GAMES

KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
44787 BOCHUM

Ladenpreise können abweichen

Alarmstufe Rot 99,95

Resident Evil D.C. 89,95

Laufend neue coole SONY & NINTENDO-Importe! Only the best one

PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631

DEMNÄCHST: PRIMALGAMES IM INTERNET **HÄNDLERFAX: 9160632**

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Software ab 250,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,- * Bei Drucklegung nicht verfügbar

Monopoly

Während Ihr um das Spielfeld zieht, dreht sich der Plan mit – Eure Figur bleibt immer im Vordergrund.

Wie beim Brettspiel: Kenner des Originals finden sich auf den Straßen-Besitzkarten sofort zurecht.



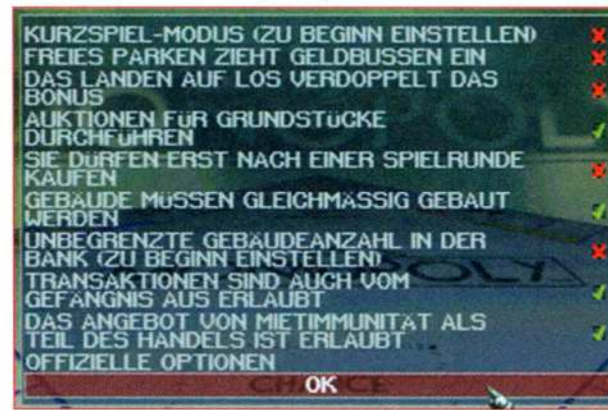
Jede Immobilie (hier die Schloßallee) wird Euch auf Wunsch in einer FMV-Sequenz gezeigt. Das animierte "Monopoly"-Maskottchen links würfelt für Euch. Oben die Besitz-Statistiken, in der gekaufte Straßen und Bahnhöfe sowie das Kapital gezeigt werden.

Alleine – trotz drei CPU-Spielern: Zwar dürft Ihr bis zu drei der zehn namentlich gekennzeichneten künstlichen Intelligenzen mitspielen lassen, doch damit endet auch schon die Illusion, nicht alleine vor der Glotze zu sitzen: Weder dürft Ihr Euren Konkurrenten Namen geben, noch bekommt Ihr die Würfelspieler jemals zu Gesicht. Das drückt die Motivation: Wer will schon ein Phantom in den Ruin treiben?



Mitspieler aus dem Nichts: Nur bei der Auswahl tragen Eure Mitspieler Namen.

Arme Schlucker übernachten im Zelt in der heruntergekommenen Badstrasse, Millionäre nächtigen im Nobelhotel "Schloßallee" gleich um die Ecke: "Monopoly", der Kapitalisten-Freizeitspaß um Geld, Würfelglück und freies Parken treibt jetzt auch auf der Playstation die Immobilienhaie in den Ruin. Bis zu vier Spieler bewegen Ihre Spielfiguren rund um das Straßenkarree, kaufen Grundstücke und knöpfen den armen Mietern Wucherbeträge ab.
Eine Besonderheit der Elektronik-Variante sind ein bis drei virtuelle Spieler, die sich entsprechend unterschiedlicher Entscheidungs-Präferenzen verhalten. Nachdem Ihr die Spielregeln Euren Vorlieben angepaßt habt, wirft das knuffige Monopoly-Männchen zwei Würfel auf die Spielfläche, und Euer Symbol hoppelt in einer (abschaltbaren) Animation die Felder entlang. Erreicht Ihr Gemeinschafts- oder Ereignisfelder, schlägt das Schicksal in Form einer zufällig ausgewählten Karte zu: Schulgeld wird fällig oder eine Erbschaft läßt unverhofft Geld regnen. Kommt Ihr hingegen auf Straßen, Bahnhöfen oder dem Wasserwerk zum stehen, prüft Ihr Eure Finanzen und kauft bzw. ersteigert die zugehörige Besitzkarte.
Am oberen Bildrand seht Ihr in vereinfachter Form Eure Besitztümer auf einen Blick. Gelingt es Euch, durch geschicktes Handeln und eine gehörige Portion Würfelglück, alle drei Straßen einer Farbengruppe zu erwerben, erhöht Ihr die beim Besuch fälligen Mietzahlungen durch den Bau von Häusern und Hotels: So mancher Spieler am Existenzminimum muß seine eigenen Immobilen durch Hypotheken belasten, um die im Spielverlauf beständig ansteigenden Mieten aufzubringen. Pechvögel warten im Gefängnis auf bessere Zeiten und einen Würfelpasch oder kaufen sich frei, während Glückspilze sich im "Frei Parken"-Feld zusätzliche Geldmittel besorgen. Ziel des Spiels ist das endgültige Monopol: Der letzte noch verbleibende Spieler besitzt alle Straßenzüge und hat alle konkurrierenden Schlipsträger in den Ruin getrieben. Habt Ihr notorisch zu wenig Zeit, aktiviert Ihr das Kurzspiel: Hier besitzt jeder Teilnehmer von Beginn an bereits zwei Straßen als Startkapital. *cb*



Eine der Stärken der Umsetzung: Umstrittene "Monopoly"-Regeln lassen sich einzeln ein- und ausschalten.



Kommt Ihr auf einer freien Immobile zum Stehen, entscheidet Ihr Euch zwischen Kapitalbeschaffung, Auktion oder Kauf.

"Monopoly" auf dem Bildschirm sieht schick aus und spielt sich (bis auf das superkomplizierte Handelsmenü!) angenehm flüssig. Trotzdem taugt die saubere Umsetzung nur als Solo-Zeitvertreib: Treffen sich mehrere menschliche Spieler, packen die aufgrund der zeitraubenden Menüführung beim Verhandeln schon bald das Brettspiel aus. Einzelspieler hingegen müssen sich im Finanzkrieg mit namen- und identitätslosen Computerspielern rumschlagen. Gerade virtuelle, per Konterfei oder FMV mitfiebernde Persönlichkeiten hätten dem etwas trockenen Ambiente unheimlich geholfen. Nette Features wie Regel-Einstellung und abschaltbare Immobilien-Animationen können das Manko nicht aufwiegen. Finanz-Fans ohne gleichgesinnte Kumpels wagen ein Probespiel: Eine unterhaltsame, aber weitgehend ideenlose Umsetzung.

CHRISTIAN BLENDL



Andere Versionen
Das PC-Original ist seit längerem erhältlich, sonst sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Namco, Japan

Ace Combat 2



B52-Bomber im Anflug auf eine Fabrik: Knallt Ihr den Vogel nicht vor dem Inferno vom Himmel, ist die Mission gescheitert.

PS Ran an den Steuerknüppel: In "Ace Combat 2" flitzt Ihr mit X29, F16 & Co. über eisige Hochgebirge und durch enge Felsschluchten und ballert Bomber und MIGs vom Himmel. Je nach Mission beschützt Ihr auch Transportflugzeuge, schaltet Radarstationen aus, sprengt das Hauptquartier eines rücksichtslosen Diktators und versenkt einen schwerbewachten Flugzeugträger im Hafen. Dazu stehen Euch pro Auftrag ein bis zwei Bord-MGs und 50 bis 60 Zielsuchraketen zur Verfügung. Außerdem bleiben transparente Bordinstrumente (Steigungs-, Höhen- und Geschwindigkeitsmesser) eingeblendet. Habt Ihr Euch trotz Radar verflogen, klickt Ihr eine Karte des Zielgebiets auf den Bildschirm.

Für jeden Abschuß kassiert Ihr vom Chef Missionspunkte, mit denen Ihr sofort in den Hangar marschiert: Dort füllt Ihr Eure Magazine, verspachtelt Einschußlöcher und ersteht die neusten Düsenjäger wie z.B. den amerikanischen Stealth-Bomber. *oe*





Im Hangar ersteht Ihr die neusten Düsenjäger – Eure Missionspunkte genügen als Anzahlung.

Oliver Ehrle

! Dank verzweigtem Missions-Baum erleben "Ace Combat"-Piloten unterschiedliche Lösungswege. Diese Abwechslung, harte Gegner und hervorragende Spielbarkeit halten Euch wochenlang vor dem Bildschirm, rasante 3D-Kämpfe über detailreichem Zielgebiet bringen die Stimmung auf den Siedepunkt. Nur selbst bewaffnen dürft Ihr Euren Jäger nicht. Wichtig: Im Vergleich zur Importversion habt Ihr ein größeres Sichtfeld: Die Funksprüche werden statt rechts jetzt am unteren Rand eingeblendet.



SPIELSPASS	84%
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	86%
SOUND	80%

Taktische Luftkämpfe und rasende Tiefflüge: Detailreiche und fetzige 3D-Grafik, hervorragende Spielbarkeit und beinharte Gegner.

AB 16

Tips und **Daten zu allen "Ace Combat 2"-Jägern und den Missionen finden Internet-Reisende auf der Namco-Page (www.namco.com): Dort lernt Ihr auch gängige Flugmanöver und das korrekte Verhalten im Luftkampf.**



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant, den ausführlichen Importtest findet Ihr in MAN!AC 8/97.

Entwickler: KCET, Japan • **Musik:** Michiru Yamane

Castlevania

IT'S A MANIAC



Mit Richters Kampf gegen den Grafen Dracula (hier bei der Verwandlung in ein kosmisches Ungetüm) beginnt das Playstation-"Castlevania".



Zehn Spielstunden nach dem Auftakt (links) steht ein gutgerüsteter Alucard vor den Stufen zum Thronsaal...



Das Schloß des Vaters ist nicht mehr gut in Schuß: Zwischen zerbrochenem Mobiliar lauern die Poltergeister.





Auch Sackgassen bergen Geheimnisse: Alucard zerschlägt die Wand und schnappt sich einen leckeren Braten – ein seltenes Festmahl für den gestreßten Helden.

Der japanischen Version lag eine "Castlevania"-Musik-CD sowie ein Buch mit Artworks bei (unten seht Ihr das japanische Cover-Bild). In der PAL-Packung findet Ihr leider keines der Gimmicks.

PS "Castlevania" beginnt da, wo andere Alpträume enden: Die letzten Sekunden des nur in Japan bekannten Vorgängers "Castlevania X" (PC-Engine) verbrachte der Held im Thronsaal des grausamen Grafen. Dieser Endkampf von 1993 wird auf der Playstation pixelgenau nachgespielt – bis Euch das Mädchen Maria rettet und Ihr den zum Dämon mutierten Grafen in die Hölle schickt. Danach beruhigt ein trister Vorspann die aufgewühlten Nerven. Statt Richter, dem Helden von damals, wird Alucard, der weißhaarige Sohn des Grafen, als neue Spielfigur eingeführt. Der Halbvampir (letzter Auftritt: "Castlevania 3: Dracula's Curse" auf dem NES) macht sich auf zum Schloß des Vaters, um den Familienfluch [illegible]brechen.

[illegible] und technisch ist "Castlevania" [illegible] und gleichzeitig Höhepunkt [illegible] von Konami: Der Held [illegible] steuert sich wie ein altmodischer Jump'n'Run-Star, schwingt aber auch die harte Faust eines Beat'em-Up-Champs. Wenn Ihr das verwunschene Schloß des Vaters betreten und die ersten Zombies vermöbelt habt, bemerkt Ihr schnell, daß hinter der einfachen Hüpfspielschale ein komplexer Rollenspiel- und Adventure-Kern steckt. Über ein Menü, das Ihr mit der Select-Taste aufruft, blättert Ihr in Charakterbeschreibung und Inventory-Liste: Ihr besitzt Werte für Kraft und Intelligenz sowie Magie-, Hit- und Erfahrungspunkte, die sich mit jedem Duell erhöhen. Beide Hände können mit Waffen und/oder Schild belegt werden (an jede Hand paßt außerdem ein Ring), die Heldenbrust schützt Ihr mit Lederweste oder Zauberpanzer, Eure Schultern warten auf eine prunkvolle oder gar magische Robe. Da Ihr gleich zu Beginn des Spiels auf den Tod persönlich trefft und diesen nicht verärgern möchtet, überlaßt Ihr ihm alle Waffen und Kleidungsstücke, die Ihr für Euer Abenteuer vorsorglich eingepackt habt – Gevatter Tod läßt Euch ziehen, verspricht aber später wiederzukommen.



Teamwork: Die schlauesten Diener des Dracula arbeiten zusammen um Euch mit Feuer und Magie vom Bildschirm zu jagen.

GESCHICKLICHKEIT & GRUSEL

Die Castlevania-Saga

Im Gegensatz zu vielen anderen Konami-Helden wurden die "Castlevania"-Vampirjäger nicht in der Spielhalle, sondern auf dem japanischen MSX-Heimcomputer geboren: Mit der Peitsche zertrümmerte Simon schon 1986 Kerzenhalter, um Herzen und andere Extras freizulegen. Auch Kreuze, Weihwasser und magische Utensilien spielten damals schon eine große Rolle. Im Rest der Welt wurde "Castlevania" (in Japan: "Dracula") durch die verbesserte, munter scrollende NES-Version bekannt (Bild oben), die wie alle modernen "Castlevania"-Spiele durch viele Extrakammern und Geheimpassagen bestach. Der zweite NES-Teil enttäuschte, erst die gewaltige Spielwelt von "Castlevania 3" (1989) stellte die 8-Bit-Spieler wieder zufrieden. Schnell folgten Umsetzungen für den Game Boy; doch nur wenige wissen, daß Konami auch das putzige Grusel-Jump'n'Run "Kid Dracula" zur Serie zählt. Wie Ihr auf dem zweiten Bild von oben erkennt, hat Euer Held hier weiße Haare - "Kid Dracula" erzählt ein Kindheitsabenteuer des modernen Helden Alucard aus dem Playstation-"Castlevania"!

Für eiserne Geschicklichkeitsspieler war das gradlinige "Castlevania 4" auf dem Super Nintendo geeignet. Freestyle-Soundtrack und kippende Mode-7-Katakomben machten das Action-Jump'n'Run zu einem der besten Spiele der Super-NES-Frühzeit. Noch vor dem ersten Sega-"Castlevania" (drittes Bild von oben) und "Castlevania 5" auf dem Super NES (ganz unten) erschien das beste 16-Abenteuer um die Vampir-Sippe: Mit den Spielfiguren Richter und Maria ist "Castlevania X" auf der Japano-Konsole PC-Engine der direkte Vorgänger des Playstation-Debüts.

HOT Line

Eure "Pocket Monster" leben! Wenn Euch eine beschworene Fledermaus folgt und Ihr Euch (via Artefakt) ebenfalls in eine Fledermaus verwandelt, schickt Euch das Pocket Monster ein kleines Herz über den Bildschirm. Verwandelt Ihr Euch wieder zurück, staunt Euer fliegender Gefährte über ein Fragezeichen. Dieser Gag zeigt, wie fein die einzelnen Spielelemente in "Castlevania" aufeinander abgestimmt sind. Habt Ihr das begriffen, fallen Euch die Lösungen zu einigen Rätseln wie Schuppen von den Augen: Im Raum der dumpf tickenden Uhr entfaltet Eure magische Taschenuhr (bisher nur als Sonderwaffe bewährt) ein zweites Talent. Haltet mit ihr die Zeit an. Rechts oben verschiebt sich eine Statue und legt einen Geheimgang frei. Die Statue links verruscht wiederum gelegentlich von selbst. Ein weiterer, nicht unwichtiger Geheimgang liegt direkt unter dem titanischen Ziffernblatt. Tragt die richtigen Ringe am Finger und Ihr geratet in den letzten 5%-Abschnitt des ersten Schlosses.

Auch Feinde können Euch beim Rätseln auf die Sprünge helfen: Das fässerwerfende Skelett in der Unterwelt zerstört (von Euch an die richtige Stelle gelockt) ein geheimes Tor in tiefere Gewölbe.





Die Hüterin der Unterwelt: In den Eingeweiden der Erde, tief unter dem väterlichen Schloß, trefft Ihr auf diese grauenhafte Mutation.



Magisches Duell in der Kathedrale: Unter Alucards Schlägen verwandelt sich der Geist des Hauses in ein bildschirmfüllendes Monster mit Feueratem!









Standard-Situationen in "Castlevania – Symphony of the Night": Durch Schalter hat Alucard die Stahlspeere in den Boden versenkt. Er schiebt eine Kiste darüber (ganz links) und hebt mit erneutem Tritt auf den Schalter die Speere wieder in die Höhe – über die entstandene Plattform erreicht der Held die Passage im rechten oberen Bildschirmeck. Daneben ein magischer Save- und Rücksetzpunkt, ganz rechts ein Teleport-Gate.

Neben den im Inventory aufgeführten Schwertern und Dolchen sammelt Ihr noch eine von neun unterschiedlichen Sonderwaffen ein: Bibel, Weihwasser und Kruzifix, magische Taschenuhr (läßt die Zeit gefrieren), Wurfmesser, Zauberaxt und Knoblauch verschlingen pro Knopfdruck eine Anzahl Herzchen, die Ihr (wie in den älteren "Castlevania"-Spielen) unter Kerzen und Fackeln findet. Habt Ihr sogar über 100 Herzen gesammelt, dürft Ihr der aktuellen Sonderwaffe einen bildschirmfüllenden Smart-Bomb-Zauber entlocken.
Wenn Ihr anfangs noch mit rostigem Second-Hand-Schwert oder mickriger Klinge durch das Parterre des Schlosses stöbert, findet Ihr Trost in dem Wissen, daß Ihr reichlich entlohnt werdet: Das väterliche Heim ist nicht für seine hervorragend erhaltene Sammlung an Schutzgeistern, Monstern und Dämonen berüchtigt, sondern auch für eine konkurrenzlose Kollektion alter Waffen und magischer Gegenstände berühmt. Aber paßt auf, daß Ihr Euch nicht verlauft: Papis Schloß ist verwinkelt und Euer Weg folgt keiner festen Route. Orientieren könnt Ihr Euch nur anhand der magischen Rücksetzräume (die gleichzeitig alle Wunden heilen und als Save-Points dienen), sowie an der abrufbaren Karte, die sich Schritt für Schritt mit einem gewaltigen Grundriß füllt. Aus Treppen, Türe und Balustraden hat ein wahnsinniger Architekt ein Gebäude des Grauens errichtet. Eine Welt, die so verwinkelt ist, daß sich in ihr auch "Mega Man" oder 2D-"Mario" wohlfühlen würden. Die überall herumtobenden Untoten und Dämonen erschrecken Euch mit einfallsreichen Taktiken, hinterlassen aber auch Geld und nützliche Gegenstände. Ebenso wie Eure Taschen füllt sich mit jeder Treppenflucht, die Ihr von Monstern säubert, Euer Erfahrungspunkte-Vorrat. In regelmäßigen Abständen, meist, wenn gerade ein Mittelgegner unter einem mächtigen Rückhandschlag zerbröselt, wird eine Grenze übersprungen und Alucard einen Erfahrungs-Level befördert. Das bringt u.a neue Hitpoints. Aber Alucard verbessert nicht nur seine inneren Werte, sondern auch sein Outfit: Wechselt Ihr im Inventory Mantel oder Schild, trägt auch Euer Bildschirm-Sprite brav die neue Kluft. In gleichem Maße wie Euch der mächtiger werdende Alucard ans Herz wächst, nimmt auch

!

Ihr steht auf Mysterien, Monster und Mördergruben? Hinterfragt in einem Action-Adventure jeden Pixel und stöbert selbst im letzten Winkel? Wenn ja, dann pfeift auf die Polygon-Versprechungen anderer Spiele und zieht Euch ein Wochenende auf Draculas Schloß zurück. Bis Ihr bemerkt, was Konami in dieses fabelhafte Remake alles hineingepackt hat, seid Ihr schon fest in Draculas Bann: Die malerisch-gruselige Architektur im althergebrachten Scroll-Stil und die pathetische Musik (Gesänge, Orgeln und Teufelsklavier) lockt Euch in ein Universum der Überraschungen und zauberhaften Einfälle. Bis auf die PAL-Programmierer bewiesen alle Konami-Künstler Liebe zum Detail: Für ein, zwei hammerharte Passagen entlohnen Witz, Spannung und milder Splatter – und ein Held, der sich bis zum Ende körperlich und geistig weiterentwickelt! WINNIE FORSTER



Um alle Winkel des Schloßes zu erforschen, nützt Ihr den stählernen Aufzug, aber auch...



...Eure Vampir-Erscheinungsformen: Hier begleitet Euch (den Nebel!) eine "Sidepocket"-Fee.



Ganz unten: Später steigt Ihr sogar zu Charon, dem Fährmann des Todes, in den Kahn!



93 von 200% sind freigespielt: Das düstere "Colloseum" links ist auf der Übersichtskarte nur ein winziges Rechteck (gelb).

Eigentlich hätten wir "Dracula X" gegenüber der Japan-Version gerne auf 90% Spielspaß aufgewertet, denn durch die englischen Texte erschlossen sich uns noch zahlreiche Feinheiten. Doch die schlampige PAL-Umsetzung schluckt in unseren Augen genau diesen einen Zähler und hat uns die Aufwertung somit verleidet: Auf dem Weg von Japan über die USA nach Deutschland kamen verkleinerter Bildausschnitt und gebremster Spielfluß (Geschwindigkeitsverlust zirka 17%) als Mankos zu einem ursprünglich tadellosem Produkt – schade!

HOT Line

Mit Tips und Hilfestellungen zum neuen "Castlevania" ließe sich eine ganze Schloßbibliothek füllen. Da der Reiz des Spiel aber in seinen versteckten Winkeln und geheimen Gags liegt, verzichten wir auf seitenlange Tricks und darauf, die Schloßkarte der vorigen Seite aufzuschlüsseln. In Form der hier gezeigten Special-Moves und Zaubersprüche ("Spells"), wollen wir Euch zumindest einen Vorgeschmack auf die Tiefe dieses Konami-Spiels geben. Die Sprüche müßt Ihr natürlich erst finden, bevor Ihr sie anwenden könnt. Angeblich haben auch Händler eine komplett gefüllte Zauberschwarte im Programm...

↓, ↑, Sprung: Super-Sprung – vorausgesetzt, Ihr tragt festes Schuhwerk.
↓, vorwärts, ■: Hinter dieser Kombination steckt für jede Waffe ein anderer Zauber.
Sprung, vorwärts ↓, noch einmal Sprung: ...führt zu einem Angriffs-Kick.
rückwärts, vorwärts, ■: Alucard holt mit zweihändigen Waffen zu einem Superschlag aus.
→, ←, ↑, ↓, ■: Tödlicher Nebel wabert über den Bildschirm und verletzt alle Feinde.
↑, ↓, ↓→, →, ■: Dreifacher Feuerball oder Doppel-Lava (Steuerkreuz nach oben.
←, ←↑, ↑, ↑→, →, ■: Alucard wird knallrot und absorbiert die Lebensenergie seiner Feinde.
←, →, →↓, ↓, ↓←, ←, →, ■: Alucard trinkt die Energie seiner Gegner.
↓, ↑→, →, →↓, ↓, ■: Haltet das Steuerkreuz nach **unten gedrückt** und gebt die restlichen Kommandos ein - vier befreundete Geister greifen Eure Feinde an.

Viel Spaß beim Ertüfteln eigener Super-Moves: Kämpft Alucard in Gestalt eines Wolfs oder einer Fledermaus, führen andere Kombinationen zu wunderlichen Effekten. Umschwirrt Euch ein "Pocket Monster" (Schwert oder Fledermaus) könnt Ihr über Beat'em-Up-ähnliche Joypad-Verrenkungen ebenfalls mächtige Zauber aktivieren. Eine Wissenschaft für sich sind schließlich Schlagkombinationen mit Stab und Schild als aktivierte Waffen...

Neben Waffen und Tränken verscherbelt der Kaufmann in der Bibliothek auch Tips und Endgegner-Taktiken


Die titanischen Glocken schlagen unter Euren Sprüngen. Eine Fledermaus folgt Euch als "Pocket Monster".

Euer Staunen über die Größe des Schloßes zu. Ihr habt bereits die Folterkammer durchstreift, den Glokkenturm besucht und seid durch die Bibliothek geirrt, habt einen Innenhof entdeckt und sogar einen Blick in ein lange vergessenes Höhlensystem unter dem Schloß geworfen. Trotzdem entdeckt Ihr neue Geheimtüren und Gänge, in denen sich noch unbekannte Wächter tummeln. Anfangs erschrecken Euch die Geisterwölfe und die "unsterblichen Skelette", die sich blitzschnell wieder zusammensetzen, doch bald lernt Ihr die Taktiken kontern und das Pack wie lästige Fliegen zu verscheuchen. Denn synchron zu Euren Fähigkeiten als Spieler (Alucards Sprünge müssen pixelgenau gezielt und dabei mehrere Feinde gleichzeitig in Schach gehalten werden), ist Eure Figur zum Superhelden herangewachsen: Wie sein Vater verwandelt sich Alucard auf Knopfdruck in Wolf, Nebel oder Fledermaus, dank magischer Artefakte schüttelt er zusätzlich treue "Pocket Monster" aus dem Ärmel: Fee, Kobold oder schwebende Klinge folgen Euch, kämpfen und zaubern eifrig mit. Unangreifbar ist in "Castlevania" nur ein Händler, der Euch mehrmals mit reichem Angebot über den Weg läuft, Gevatter Tod und das Mädchen Maria. Die Charaktere tauchen in Schlüsselsequenzen auf, tadeln Euch oder weisen den rechten Weg. Auch Richter, der Held des PC-Engine-"Castlevania", tritt Euch entgegen. Doch laßt Euch von ihm nicht täuschen: In "Castlevania" (Untertitel "Symphony of the Night") ist nichts, wie es zunächst erscheint. Im Moment Eures Triumphes kippt die Welt und Draculas Schloß steht auf dem Kopf! *wi*

Rechteck-Knopf: Angriff oder Verteidigung mit der linken Hand, Gegenstand in der linken Hand benutzen.

Dreieck-Knopf: Blendet das Pause-Menü ein

Select-Taste: Pause: Blick auf die Übersichtkarte

Kreis-Knopf: Angriff oder Verteidigung mit der rechten Hand, Gegenstand der rechten Hand benutzen.

X-Knopf: Sprung, Doppelsprung durch doppelten Druck (nur mit speziellem Item).

Seitliche Taster: Fledermaus, Wolf und Nebel: Im Besitz des rechten Artefakts ändert Ihr Eure Gestalt.

Start-Taste: Pause: Ab in die Status- und Inventory-Menüs.

Steuerkreuz: Laufen und ducken. Spezialwaffen und Super-Moves in Kombination mit den Buttons.


Im Vergleich zu Draculas mächtigen Endgegner-Kumpels sind Standard-Mutationen wie diese Echsenfrau harmlos.


Im Reich der Toten: Die böse Intelligenz in Draculas Gruft kippt Hunderte von Zombies über Euch aus – ein minutenlanges Gefecht beginnt, Alucard watet in Gerippe.



Andere Versionen
Eine modifizierte Saturn-Umsetzung ist in Vorbereitung, außerdem plant Konami ein "Castlevania 3D" fürs Nintendo 64.

Entwickler: Revolution, GB • **Produzenten:** Steve Ince, Charles Cecil • **Spieldesign:** Charles Cecil, Dave Cummings • **Programmierung:** Chris Rea • **Sound:** Jonathan Howard

Baphomets Fluch 2

Nichts böses ahnend besuchen George und Nico Professor Oubier in seinem Domizil.

Dort wird der arme George niedergeschlagen... ...und Nico entführt.

PS Vor einem Jahr ließ sich der kalifornische Sunny-Boy George Stobbart mit seiner französischen Zufallsfreundin Nico auf ein Abenteuer ein, das er nur mit viel Glück und Köpfchen überlebte. Die Entlarvung des Templerritter-Ordens (MAN!AC 12/96) liegt nun weit zurück. Nach längerem US-Aufenthalt reist George voll freudiger Erwartungen nach Paris – zu seiner Nico. Doch kaum in Frankreich gelandet, stolpert George in ein neues Abenteuer, das vorangegangene Gefahren in den Schatten stellen sollte. Denn während seiner Abwesenheit hat sich Nico an einen gefährlichen Drogendealer-Ring herangemacht. Statt Rauschgift fällt ihr dabei ein Maya-Kunstwerk in die Hände. Als George und Nico die Südamerika-Koryphäe Professor Oubier konsultieren wollen, tappen sie in eine Falle: George wird niedergeschlagen und in der brennenden Villa zurückgelassen, Nico von zwei aggressiven Indianern entführt.

Wer seinen Verstand bereits an "Monkey Island", "Discworld" und anderen Grafikabenteuern geschärft hat, dem gelingt es, aus dieser mißlichen Situation zu entkommen. Erst danach folgt Ihr als George einer ersten vagen Fährte: In Marseille trefft Ihr wieder mit Nico zusammen und kommt dem Rätsel um einen Maya-Stein und die drohende Apokalypse bedeutend näher. Multikulturell: In "Baphomets Fluch 2" reist Ihr um den halben Globus, die schöne Nico immer im Schlepptau. Manche Rätsel löst Ihr nur, wenn beide Protagonisten konzentriert zusammenarbeiten. An solchen Stellen dürft Ihr auch Nico über den Bildschirm scheuchen. Wie der Vorgänger ist der "Spiegel der Finsternis" ein reinrassiges "Point & Click"-Abenteuer ganz ohne Action- und Geschicklichkeits-Hürden. Statt Euren Reflexen werden ein gutes Auge und ein klarer Verstand gefordert: Mit dem Cursor inspiziert Ihr die exotische Umgebung und findet so Hinweise und nützliches Werkzeug. Trifft Euer Zeiger auf ein einsackbares Objekt, verwandelt er sich in eine Hand; zwei rotierende Zahnräder deuten hingegen an, daß der Gegenstand nur bewegt, aber nicht gemoppst werden kann. Potentielle Informanten erkennt Ihr an der "Mund"-Form des Cursors: Fragt besser zweimal nach, damit Euch kein Hinweis entgeht. Durchgehende deutsche Sprachausgabe und Zeichentrickszenen zwischen den einzelnen Kapiteln veredeln das Maya-Abenteuer audiovisuell. Die Maus-Steuerung legen wir Euch ans Herz. *au*

In der Bananenrepublik "Quaramonte" müssen sich George und Nico mit den örtlichen Behörden anlegen



Wie ein Dieb in der Nacht: Auf der Suche nach seiner neugierigen Freundin durchstreift George die Docks.



Kennt Ihr André noch aus dem ersten Teil? Diesmal ist der falsche Freund hinter Georges Freundin her.

Auch im zweiten Teil von "Baphomets Fluch" wird viel geplaudert und debattiert. Das ist schön, da die professionellen Sprecher ihr Hand- bzw. Mundwerk verstehen - aber auch nervig, da Euch viele Dialoge dem Geheimnis keinen Schritt weiterbringen. Daß "Baphomets Flüch 2" für den PC entwickelt wurde, merkt man den detailreichen Grafiken an. Doch leider verschmieren kleine Gegenstände, die in der hohen VGA-Auflösung (640x480 Pixel) noch deutlich zu erkennen sind, auf der Playstation zu nichtssagenden Pixelflecken. Nur das systematische Abgrasen der Hintergrundgrafik führt zum Erfolg. Dafür ist das Puzzle-Design erstklassig: Die Rätsel sind so logisch und nachvollziehbar, daß sie auch dem Adventure-Anfänger Freude bereiten. Lob gibt's auch für trickfilmreife Animationen und den orchestralen Soundtrack.

WINNIE FORSTER







Erst müßt Ihr die Kisten aus dem Weg räumen, dann die Statue an den Rollen befestigen. Anschließend ist Teamarbeit gefragt, um die Sache ins Rollen zu bringen.



SPIELSPASS 83%

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	79%
SOUND	71%

Tolle Grafik, stimmungsvoller Sound und eine spannende, schlüssige Story - alles, was ein modernes Adventure braucht.

AB 12

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erhältlich. Der erste Teil wurde in MAN!AC 12/96 mit 83% Spielspaß bewertet.

Automobili Lamborghini



Extremtest für die Bereifung: Ein roter Pfeil warnt vor der Haarnadelkurve.



Noch liegt das Feld dicht beisammen: Der Kontakt mit der Grasnarbe wirkt sich kaum auf die Geschwindigkeit aus.

Zwei Fahrer gegen die Uhr: Die Streckenübersicht (links unten) markiert die Position aller Rennteilnehmer.

Nach zwei Rally-Abenteuern geben Nintendo-Fans jetzt auch auf Asphalt Gas: Mit den zwei extravaganten Lamborghini-Modellen "Countach" und "Diablo" donnert Ihr durch malerische Gebirgsstraßen und heizt mit Tempo 230 durch verkehrsberuhigte Innenstädte. Im Arcade-Modus fahren wie beim Grand-Prix fünf CPU-Fahrer mit, doch Euch interessiert in diesem Modus nur das durch Checkpoints verlängerte Zeitlimit. Anfänger wählen die drei Basis-Strecken, ein einfacher Landstraßen-Rundkurs und eine Stadtbesichtigung machen Euch mit der simplen Steuerung vertraut. Profis rasen in dürrer Steppe und winden sich durch enge Gebirgsserpentinen.

Den Championship-Wettbewerb konfiguriert Ihr selber. Ihr bestimmt die Länge der Saison, wählt Kurse und Rundenzahl. Besonderen Wert sollten Champagner-Aspiranten auf Tank und Reifen legen: Schlenkert Ihr mit abgefahrenen Reifen regelmäßig aus der Kurve, fordert Euch der Beifahrer per Sprach-Sample zum Pneu-Wechsel auf. Blinkt auch noch die Anzeige "Fuel low", schert Ihr ohne Zögern in die Boxengasse ein. Jetzt geht's um Hundertstelsekunden: Die Sicht wechselt in die Totale, Eure Polygon-Mechaniker beginnen die Arbeit. Getankt wird per Analogstick: Haltet einen nervös schwankenden Pfeil gefühlvoll in der Mitte der Spritanzeige, damit möglichst viel Benzin durch den Tankstutzen gurgelt. Mit dem "B"-Knopf beginnt Ihr den Reifenwechsel. Hier dreht Ihr wie verrückt den Stick im Uhrzeigersinn, vier Mini-Skalen zeigen Euch den Fortgang der Arbeiten.

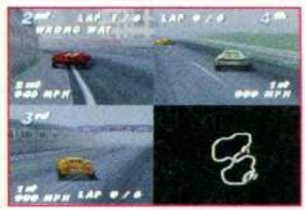
Zwei bis vier Spieler fahren in den flüssigen Splitscreen-Modi um die Wette, mit Rumble-Pak spürt Ihr Rempeleien und den Abflug in die Böschung. Eine Innenansicht mit Blick auf ein authentisches Lamborghini-Cockpit steht leider nicht zur Wahl, im Rennen seht Ihr Euren Flitzer stets von hinten. Musikalisch werdet Ihr von hektischen Synthie-Beats im 16-Bit-Stil angefeuert. *cb*



Aufruhr in der Boxengasse: Mit deplazierten Geschicklichkeitsübungen macht Ihr der lahmen Crew Beine!

Wer mit dem Namen Lamborghini Geschwindigkeit assoziiert, erlebt eine herbe Enttäuschung. Selbst mit angezeigten 300 Sachen dümpeln die Flundern wie mit Tempo 60 durch die unspektakuläre Pampa: Ein "Rage Racer" läßt die Italo-Bullen schon im ersten Gang Staub schlucken. Trotzdem hat der Titus-Titel Stärken: Die stets flüssige Stadt- und Land-Optik hält durch enge Schikanen und sporadische Abzweigungen fahrerische Herausforderungen bereit, vor allem bei längeren Rennen sind auch die Boxenstops entscheidend. Die peinlichen Drehungen mit dem Stick beim Reifenwechsel wirken jedoch kindisch und aufgesetzt. Trotz (nebligem) Vierspieler-Split und sechs verschlungenen Kursen kann "Lamborghini" den N64-Driftspaß "Top Gear Rally" nicht gefährden: Ein schicker Anfänger-Spaß ohne den erhofften Tiefgang.

CHRISTIAN BLENDL







In den Mehrspieler-Modi bleibt die Grafik ungewöhnlich flüssig (links und Mitte). Rechts die "Viewer"-Kamera: Ihr betrachtet eine Rennsituation aus verschiedenen Positionen.





Blockt den Überholversuch! Die Computerfahrer überraschen Euch durch abrupte Geschwindigkeitswechsel.

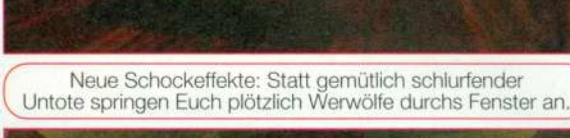
Firmengründer und Motorenfanatiker Ferrucio Lamborghini (geb. 28. 4. 1916 in Renazzo di Cento) studierte Maschinenbau in Bologna und begann nach dem zweiten Weltkrieg mit der Herstellung von Traktoren. Angeblich motivierte Enzo Ferrari seinen Landsmann zum Sportwagenbau. Der erste Lamborghini (350 GTV) wurde 1963 vorgestellt. Seither entwickelte die Firma über zehn Modelle – darunter den "Jalpa", den "Silhouette" und den erfolgreichen "Countach". Im aktuellen Produktkatalog der Firma findet sich der "Diablo" als Coupe, Targa und in einer speziellen Sportversion.

1973 verkaufte der Firmenchef sein Unternehmen, um auf seinem Anwesen "La Florita" in Umbrien Wein anzubauen. Ferrucio Lamborghini starb am 20. Februar 1993 im Alter von 77 Jahren.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzenten: Fujiwara Tokuro, Akahori Masayuki • **Spieldesign:** Arimitsu Takahiro, Ohishi Isao • **Grafik:** Masuda Ippei, Nishikawa Satoru, Yasuda Junko, Shiraishi Tetsuya, Matsunami Yasuyuki, Nabetani Keiichi, Fujita Motoji

Resident Evil Director's Cut



Neue Schockeffekte: Statt gemütlich schlurfender Untote springen Euch plötzlich Werwölfe durchs Fenster an.



Noch mehr Monster: Früher habt Ihr die Shotgun im Wohnzimmer seelenruhig aus der Wandhalterung genommen, im "Director's Cut" drängen Euch die heranstürmenden Monster zur Eile – ballert Euch den Weg frei!



Durch die neue Kameraperspektive erspäht Ihr diesen Zombie im Spiegel, bevor er Euch zu nahe kommt.

Resident Evil – der beschnittene "Director's Cut"? Diese Frage stellten sich enttäuschte Spieler, die die US-Import-Version des "Director's Cut" erwarben: In dieser Neuauflage fehlten alle versprochenen Splatter-Szenen des FMV-Intros, die in der japanischen Version zu sehen waren (Bild). Eine Welle der Empörung ging durch das Internet, auch MAN!AC-Leser klagten uns am Telefon ihr Leid. Eine Stellungnahme von Capcom USA ließ nicht lange auf sich warten: Die betroffenen Szenen enthielten angeblich japanische Copyright-Informationen, die für die US-Fassung entfernt werden sollten. Durch ein Mißverständnis wurden jedoch die japanischen FMV-Szenen einfach gegen die zensierte Fassung der ursprünglichen US-Version ausgetauscht. Capcom USA versucht zumindest für Web-Surfer diesen Fehler wieder gutzumachen: Unter www.capcom.com/games/resevil_dc/movie.html könnt Ihr Euch den unzensierten Vorspann runterladen.

PS Was tun, wenn der lang erwartete Nachfolger eines erfolgreichen Playstation-Spiels ständig verschoben wird? "Kein Problem!" lacht Capcom, der japanische Meister des Spiele-Recyclings: Das Original wird mit ein paar Gimmicks erweitert, ein spielbares Demo des zweiten Teils dazugepackt – fertig ist der "Director's Cut" für Japan und die USA. Die deutsche Version von "Resident Evil DC" wird *keine* "RE 2"-Demo enthalten.

Auf die erste der wenigen "Director's Cut"-Neuerungen stoßt Ihr bereits zum Spielstart: Bevor die Jagd auf angefaulte Zombies und mutierte Riesenspinnen beginnt, wählt Ihr zwischen drei Spielszenarien: "Standard", die Original-Version von "Resident Evil", einem Trainings-Abenteuer mit doppeltem Munitionsvorrat, und der "Advanced"-Variante. An diesem neuen Modus werden auch "Resident Evil"-Veteranen eine Weile zu knabbern haben: Alle Gegenstände wurden neu verteilt, einige ehemals leere Räume mit Monstern gefüllt, Gegnerscharen an anderer Stelle aufgestockt und durch zähere Angreifer (z.B. Standard-Untote gegen die grünen "Kopfabreißer") getauscht. Wie in der japanischen Saturn-Version verhindert eine automatische Zielfunktion flächendekkende Munitionsverschwendung, außerdem überraschen Euch zahlreiche neue Kameraperspektiven: Die Capcom-Entwickler kramten die alten 3D-Gittermodelle und Texturen der Schreckens-Villa hervor und setzten neue Blickwinkel. Die Render-Software besorgte dann automatisch den rechenaufwendigen Rest.

Für Splatter-Gourmets bietet Virgin in der PAL-Fassung (im Gegensatz zur US-Version, siehe Randspalte) einen unzensierten FMV-Vorspann, modebewußte Zombie-Jäger dürfen bereits nach kurzer Spielzeit zwischen jeweils drei Outfits (für Jill bzw. Chris) wählen.

Eine Komplettlösung für die neue "Advanced"-Version des "Director's Cut" findet Ihr übrigens im Tips-Teil auf Seite 141. *tb*



Durch die neue automatische Zielfunktion trefft Ihr auch weit entfernte Gegner auf Anhieb

Gäbe es einen "Grünen Punkt" in der Spieleindustrie, Capcom hätte ihn verdient: Wie die Japaner aus den "Altlasten" des Originals mit geringem Aufwand eine "Director's Cut"-Fassung recyclen, macht ihnen so schnell keiner nach. Besitzer der Normal-Version sollten es sich zweimal überlegen, ob ihnen die Neuauflage 100 Mark wert ist. Denn durch höhere Gegnerdichte, neue Perspektiven und geänderte Item-Verteilung entsteht kein neues oder besseres Spiel: Auch als "Director's Cut" bleibt "Resident Evil" ein packendes Action-Adventure mit B-Movie-Flair, dichter Atmosphäre, reizvoller Render-Architektur und unerreichten Schock-Effekten. ### Letzte Meldung: Kurz vor Druckbeginn erfuhren wir, daß die deutsche Fassung keine "RE 2"-Demo enthält. Virgin traf kurzfristig diese Entscheidung, um eine Indizierung zu verhindern.

TOBIAS HARTLEHNERT



Im neuen Umkleideraum wählt Ihr zwischen drei Outfits: Zwei aus der Original-Version und eine "Director's Cut"-Kluft.



Neue Perspektive, bessere Übersicht: Dieses "Sokoban"-ähnliche Schieberätsel stellt keine größere Hürde dar.



Andere Versionen
Den ausführlichen Test der Original-Version (83%) lest ihr in MAN!AC 6/96, dessen Saturn-Umsetzung wurde in MAN!AC 9/97 ebenfalls mit 83% bewertet.

Entwickler: Sega, J

Worldwide Soccer '98



Die Übersicht rechts ist optional; bis zu vier Spieler dürfen simultan an Joypads.



Mit der üblichen Einjahresverspätung beschert Sega darbenden Europa-Kickern die PAL-Version von „Victory Goal '97". Die Fortsetzung des Referenz-Soccers auf dem Saturn gründet auf der Spielmechanik des Vorgängers, hat jedoch einige wenige neue Optionen zu bieten. So deutet der Untertitel „Club Edition" darauf hin, daß neben 48 Nationalteams nun 60 Vereinsmannschaften mitspielen dürfen – leider ohne deutsche Beteiligung. Entsprechend ist die „World League" der „Club League" gewichen, dazu kam die „Club Exhibition" – ein Freundschaftsmatch mit den neuen Spielkamaraden. Die restlichen Modi sind geblieben und decken die Wünsche aller Bildschirmkicker ab (inklusive Elfmeter-Shootout und Turnier-Modus, aber ohne originalgetreue WM-Variante).
Die Präsentation ähnelt ebenfalls der 97er-Edition. Dafür sind diesmal zwei neue Stadien im Angebot und im Taktik-Bildschirm entdeckt Ihr eine Option, die Euch das individuelle Festlegen der Eckball- oder Freistoßschützen erlaubt. Bedeutende weitere Änderungen, seien sie technisch oder spielerisch, haben wir nicht entdeckt. Unverständlich ist nur, warum Sega weder deutsche Bildschirmtexte noch deutsche Vereinsmannschaften realisieren konnte. *mg*



So sehr das ausgereifte "Worldwide Soccer" spielerisch überzeugt, so peinlich ist die deutsche Ausgrenzung: Englische, französische und spanische Clubs sind vorhanden, aber keine deutschen! Das geht einher mit der Sprachwahl für die Bildschirmtexte: Nur mit spanischen Menüs kann ich spanische Vereinsmannschaften aussuchen. Pfui! Sieht man von diesem Vorfall ab, sammelt "Worldwide Soccer '98" fast nur Pluspunkte: Gute Präsentation, übersichtliche Menüs, massig Optionen, intelligente Steuerung, Multiplayer-Modi und zwei (englischsprachige) Reporter. Wer auf einen actionorientierten Saturn-Kick mit taktischer Kompetenz steht, greift zu – außer Ihr habt bereits den Vorgänger, der kaum weniger Spaß und Spannung als "Worldwide Soccer '98" bietet.

MARTIN GAKSCH

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/96 mit 80% Spielspaß getestet.



09 31/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER **SCHNELL-SERVICE**: IHRE BIS **15.30 UHR** BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON **AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN**. BEIM VERSENDEN VON **3 LIEFERBAREN ARTIKELN** SOGAR **PORTOFREI**. NUTZEN SIE UNSEREN **VORBESTELL-SERVICE**: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE **NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI**. **BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.** SIE KÖNNEN AUCH UNSER **KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN** MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

RISIKO (NOV) 89,-
ROCK N ROLL RACING 2 (NOV) 89,-
ROSCO MCQUEEN (NOV) 89,-
SHADOW MASTER (DEZ) 89,-
SIGN OF THE SUN 84,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV) 89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP. 94,-
SUPER PANG COLLECTION (NOV) 94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
THEME HOSPITAL (DEZ) 89,-
TENNIS ARENA (NOV) 89,-
TEST DRIVE 4 (NOV) 89,-
TETRIS PLUS 79,-
TIGER SHARK 79,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV) 139,-


Time Crisis (mit Pistole) 139,-

TOCA TOURING CAR CHAMP.(NOV) 99,-
TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-
TOSHINDEN 3 85,-
TOTAL DRIVING 79,-
TOTAL NBA '97 79,-
TRANSPORT TYCOON 89,-
UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV) 79,-
V-RALLY 89,-
VMX RACING (NOV) 89,-
WARCRAFT II 89,-
WCW VS THE WORLD 99,-
WRECKING CREW 99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (DEZ) 84,-
Z (DEZ) 79,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + DAS SPIEL "SOVIET STRIKE"
MEGA SET 333,-
Wie MAXI SET + STORY OF THOR 2
CONTROL PAD ORIG. 44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ASSAULT RIGS 69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV) 99,-
BATTLE SPORT (NOV) 84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BUST A MOVE 3 84,-
CROC (NOV) 89,-


Marvel Super Heroes (PS, SA) 89,–

DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) 109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKAT. (DEZ) 89,-
FIGHTING FORCE (nov) 99,-
FORMULA KARTS 89,-
JURASSIC P. - LOST WRLD(NOV) 89,-
LAST BRONX 89,-
MADDEN NFL '98 89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
NASCAR '98 (NOV) 89,-
NBA LIVE '98 (NOV) 89,-
NBA ACTION 98 (DEZ) 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 (DEZ) 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (NOV) 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 79,-
RESIDENT EVIL 99,-
SEGA TOURING CAR (NOV) 109,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC JAM 89,-
SONIC R - SONIC T.T. (NOV) 99,-
TETRIS PLUS 79,-
TOMB RAIDER 79,-
WARCRAFT II 89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 89,-

Worldwide Soccer 98 (SA) 89,–

Z (NOV) 99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION INK. CONT. PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. 54,-
(ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU)
MADCATZ LENKRAD NEW VERS. 149,-
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
GAME BUSTER 109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMOD. 69,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBER MAN 64 (NOV) 89,-
CHAMÄLEON TWIST (NOV) 134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 144,-
DARK RIFT (NOV) 134,-
DIDDY KONG RACING (NOV) 89,-


Diddy Kong Racing (NOV) 89,–


Extreme G (N64) 144,-

EXTREME G 144,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK.. (DEZ) 134,-


FIFA 98 (PS/SAT) 89,– (N64) 134,-

F1 POLE POSITION 64 149,-
G.A.S.P. (NOV) 149,-
GOEMON (NOV) 149,-
HEXEN 64 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 149,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 139,-


Lylat Wars (N64) 139,–

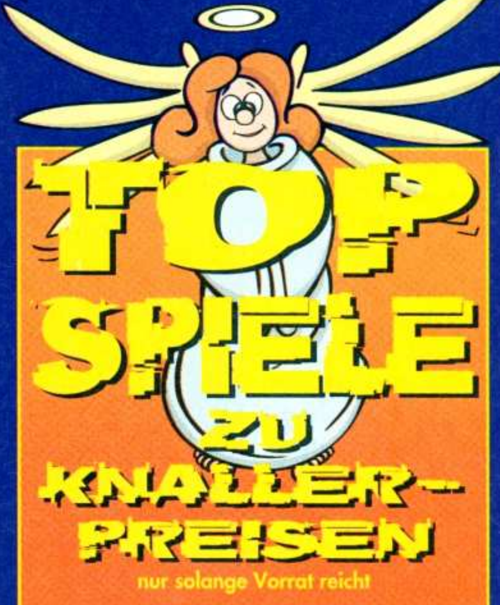
MADDEN 64 (DEZ) 144,-
MARIO KART 64 89,-
MISCHIEF MAKERS (NOV) 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH. 139,-
NFL QUARTERB. CLUB 98 (NOV) 139,-
SAN FRANCISCO RUSH (NOV) 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
TOP GEAR RALLY (NOV) 139,-


Top Gear Rally (N64) 139,–

TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
WCW WRESTLING 139,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
REXI - DT. (HUND) 29,-



nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3D LEMMINGS 39,-
ALONE IN THE DARK 2 29,-
AMOK 39,-
BAKU BAKU ANIMAL 49,-
BATTLE STATIONS 69,-
BLACK DAWN 39,-
DAYTONA USA 39,-
DESTRUCTION DERBY 44,-
EARTHWORM JIM 2 39,-
FIFA SOCCER 97 49,-
GHEN WAR 39,-
GUN GRIFFON 39,-
KING OF FIGHT.'S 95 (INKL. MOD.) 69,-
MYSTARIA 49,-
NBA LIVE 97 49,-
NHL 97 49,-
NIGHT WARRIOR 29,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
PANZER DRAGOON 2 59,-
PARODIUS DELUXE 29,-
ROAD RASH 39,-
SHINING WISDOM 39,-
SKELETON WARRIORS 39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 39,-
SOVIET STRIKE 49,-
STORY OF THOR 2 39,-
STREETFIGHTER ALPHA 29,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
SWAGMAN 64,-
THEME PARK 39,-
VIRTUA FIGHTER 2 49,-
WIPEOUT 29,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
CARNAGE HEART 79,-
CONTRA - LEGACY OF WAR 59,-
DESCENT 2 59,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM 49,-
EXHUMED 59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. 44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM 44,-
KONAMI OPEN GOLF 44,-
NHL 97 49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER - PLATINUM 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 54,-
STARWINDER 39,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

ZUSATZ-BESTELL-HOTLINE ... ZUSATZ-BESTELL-HOTLINE ... ZUSATZ-BESTELL-HOTLINE ...

0180 52 11 844 ... 0180 52 11 844

Entwickler: Traveller's Tales, England

Sonic R

Mit drei Dimensionen tut sich Segas flinkes Maskottchen schwer: Nachdem der für Herbst 1996 geplante Einsatz in "Sonic Extreme" trotz E3-Preview abgesagt wurde, spurtete der blaue Igel in "Sonic 3D" nur isometrisch durch's Land. Die Oldiesammlung "Sonic Jam" hingegen wurde nur mit einem 3D-Intro geschmückt. Das kurzzeitig angekündigte Duellprügelspiel "Sonic Fighters" wurde nie veröffentlicht. Auch "Sonic R" ist kein traditionelles Sonic-Spiel in 3D, sondern ein Rennspiel.







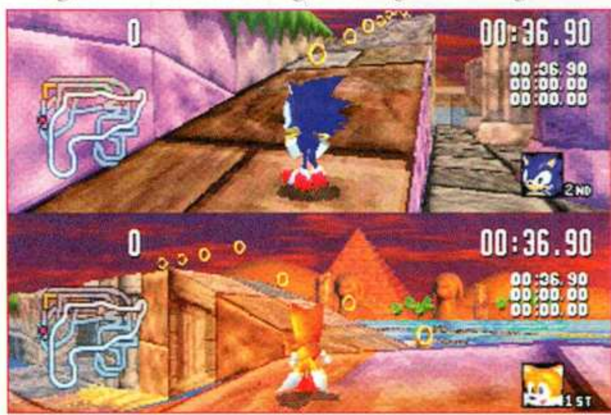
Von oben nach unten: "Sonic 3D", "Sonic Jam" und "Sonic Fighters".



Guter Einfall gegen Pop-Ups: Die Bahnen tauchen transparent am Horizont auf, beim Näherkommen werden sie massiv.

Eine übermütige Gesellschaft hat sich da am Start der "Sonic R"-Meisterschaft versammelt: Neben Sonic düsen seine drei Kumpels Amy, Tails und Knuckels sowie der verrückte Ivo Robotnik los; sechs weitere Charaktere sind von Euch wählbar. In drei Runden gilt es, möglichst schnell durch Inselwelten, Industriezentren und Achterbahn-ähnliche Ausgrabungsstätten zu rasen. Mit den Zeigefingertasten lenkt Ihr Super-Sonic & Co. nur leicht ein, per Steuerkreuz laßt Ihr die Zeichentrick-Stars dagegen energisch in eine Abzweigung spurten.

Der Clou am Cartoon-Rennen: Es gibt keine fest vorgegebene Streckenführung! Ihr dürft Euch den Weg durchs kilometergroße Polygon-Areal eigenhändig suchen. Schert einfach an den zahlreichen Kreuzungen ab, stöbert durch verlassene Dörfer und kugelt durch geheime Flipper-Abschnitte. Um einige versperrte Abkürzungstore zu öffnen, braucht Ihr eine Mindestanzahl von glitzernden Ringen, die bunt verteilt auf der Strecke liegen. Damit Ihr zumindest grob wißt, wo Ihr gerade herumwetzt, sucht Ihr auf der eingeblendeten Mini-Karte nach Eurem Charaktersymbol: Die "normale" Route ist weiß markiert, Abkürzungen dagegen schimmern grau und verwandeln den Plan in ein Gewirr aus Kurven, Über- und Unterführungen. Die aktuelle Plazierung verfolgt Ihr anhand einer Portraitleiste am rechten Bildrand: Rutscht Euer Favorit plötzlich zwei Positionen nach unten, wißt Ihr, daß die Konkurrenz gerade eines der Tore geöffnet hat. Doch so leicht gebt Ihr nicht auf: Durch Berühren von Bonus-Symbolen scheffelt Ihr bis zu 20 Ringe auf Euer Konto, Magneten saugen zusätzliche Geschmeide ins Säckel, und Booster schießen Euch mit dreifacher Igel-Schallgeschwindigkeit durch die Zielgerade. Einige Felder auf der Bahn beschleunigen Euch so stark, daß Ihr die zahlreichen Loopings im Nu hinter Euch laßt. Im Splitscreen flitzen zwei Spieler um die Wette: Die Grafik baut sich hier deutlich später auf als im Championship-Modus, glänzt aber auch hier mit Transparenz am Horizont. Anfänger erkunden im Zeittraining oder beim Ballonsuchen die Inselwelten. *cb*



Ratlosigkeit bei Igel und Fuchs: Nur durch Üben findet Ihr alle Abkürzungen der verzwickten Comic-Kurse.



Zeit für 'nen Bonus: Berührt das kreiselnde Stern-Symbol, um Ring-, Magnet- und Booster-Extras abzustauben.

SELECT COURSE

Einen hab' ich noch: Den fünften Kurs müßt Ihr Euch erst im Championship-Modus erspielen.



Mit einem Rennspiel im herkömmlichen Sinne hat der naive Sonic-Grand-Prix nix zu tun: Mangels Steuerfinessen und Überschaubarkeit erinnert "Sonic R" eher an eine abenteuerliche 3D-Expedition auf Zeit. In der Pampa versteckte Extras und witzige Abkürzungen fordern Entdeckerdrang, schwindelerregende Berg- und Taleskapaden erfreuen das Auge. Ein wenig mehr Übersicht hätte vor allem der Karte gutgetan: Bis Ihr Eure Position auf dem Winz-Plan erspäht ist Kumpel Tails schon im Fuchsbau eingenickt. Somit gewinnt im Zweispielermodus der erfahrenere Spieler, Neulinge haben im schmucken, aber späten Transparenz-Grafikaufbau selbst mit blauen Turbo-Turnschuhen keine Chance. Ein einfaches Geschicklichkeitsvergnügen, das vor allem jüngere Spieler anspricht, den Sonic-Veteranen hingegen ein wenig enttäuscht. CHRISTIAN BLENDL

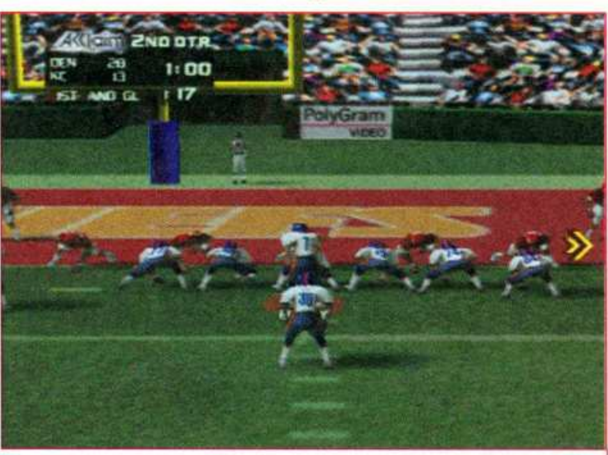


Metall-Marathon: Auch Dr. Robotnik und seine zusammengeschraubte Stahlkreation düsen um den Teich.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Iguana, USA • **Spieldesign:** Russel Byrd • **Programmierung:** Richard Cowie, Rob Cohen • **Grafik:** Tami Crabb, Cid Newman • **Sound:** Mark Schaefgen, Darren Mitchel

NFL Q'back Club '98



Sechs Punkte zum Greifen nahe: Ein Yard trennt Euch vom verdienten Touchdown.

Nichts wie weg: Der Quarterback versteckt sich hinter den eigenen Reihen, bevor er den Ball zum Receiver wirft.

Nach dem hervorragenden „NHL Breakaway" für die Playstation sorgt Acclaims neue Sport-Division auf dem Nintendo 64 für Furore. Als erstes Spiel nutzt „NHL Quarterback Club '98" den hochauflösenden Modus des 64-Bitters und bringt im Interlace-Modus 640x480 statt der üblichen 320x240 Pixel auf den Bildschirm.

Acclaim griff tief in die Portokasse und spendierte dem „Quarterback Club" außerdem eine frische NFL-Lizenz, um alle Stadien, Stars und Teamlogos verwenden zu dürfen. "Greenbay Packers"-Quarterback Brett Favre durfte die Entwicklung des Spiels zudem als Fachmann überwachen.

Habt Ihr Euch im umfassenden Options-Menü ausgetobt, startet Ihr ein Freundschaftsspiel, ein Turnier oder begleitet Euer Lieblingsteam auf dem Weg zum Superbowl. „Madden"-Profis werden sich mit der Steuerung schnell zurechtfinden, besonders die Verteidigung entspricht fast gänzlich dem prominenten Vorbild.



Wind und Wetter machen Euch das Leben schwer – hier mühen sich die Cracks auf schneebedecktem Boden ab.

Auf Knopfdruck schieben, halten und hechten sich Eure Spieler ins Getümmel, um den Ball zu erobern. Neues erfand Acclaim für die Offensive: Bei einem Passpiel genügt es nicht mehr, den gewünschten Empfänger ("Receiver") zu wählen und ihm das Ei zuzuspielen. Per Knopfdruck soll dieser den Ball nun sicher aus der Luft fischen. Findet Ihr im Spielerpulk keinen geeigneten Receiver, müßt Ihr den Passversuch abbrechen und mit dem Quarterback zumindest ein paar Yard Raumgewinn erzielen.

Aber Vorsicht: Wälzt sich Euer Spieler nach einem harten Tackle auf dem Boden, fällt er mindestens für einen Spielzug aus. Diagnostiziert der Teamarzt eine ernstere Verletzung, müßt Ihr auch in den folgenden Spielen auf Euren Star verzichten. Für jeden Spielzug gibt es eine optimale Anlaufstation: Dieser Spieler wird im Playbook namentlich erwähnt und ist immer über den "A"-Button anspielbar.

Mit dem "Rumble-Pack" kommt Ihr dem Geschehen noch einen Hauch näher: Das Pad vibriert leicht, wenn Ihr einem gegnerischen Spieler zu nahe tretet; prallt Ihr gegen seinen Schulterschutz, spürt Ihr ein maximales "Rumble".

Manager-Naturen dürfen im "NFL Quarterback Club" nach Lust und Laune ein- oder verkaufen. Der Preis hängt nicht zuletzt von den Eigenschaften des jeweiligen Spielers ab (u.a. Schnelligkeit, Erfahrung).

Wer mit American Football nicht vertraut ist, der freut sich über das mitgelieferte Regelwerk. Dort werden Grundsätze und Feinheiten des amerikanischen Nationalsportes ausführlich erklärt. *au*



Brett Favre plaudert aus dem Nähkästchen: Für das 500 verschiedene Spielzüge umfassende Playbook stellte der Superstar der "Greenbay Packers" sein Football-Knowhow zur Verfügung.



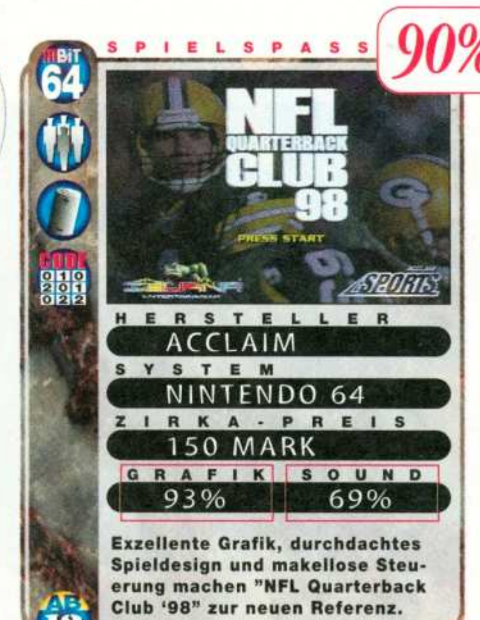


Zuerst wählt Ihr die Aufstellung, dann entscheidet Ihr Euch für einen Spielzug.

Ob er auch am Design der 50 historischen Spielsituationen beteiligt war, wissen wir nicht. Fakt ist, daß Ihr zu einem definierten Zeitpunkt in die authentischen Matches einsteigt und versucht, das Schicksal zu erfüllen bzw. zu ändern.

! Touchdown für die ultimative American-Football-Referenz: Wer es noch realistischer möchte, der muß schon selbst ins Stadion gehen. Optisch setzt "NFL Quarterback Club" neue Maßstäbe; Insbesondere die hochauflösende Grafik überzeugt, aber auch die Animationen sehen klasse aus - Zeitlupenstudien sind kaum von einer TV-Übertragung zu unterscheiden. Ergänzt wird der Augenschmaus durch eine makellose Spielbarkeit: Die Steuerung ist hervorragend, auf die intelligent agierenden Mitspieler könnt Ihr Euch stets verlassen. Daß der Receiver den Ball wirklich fangen muß, ist eine gelungene Neuerung, die noch einen Touch mehr Realismus bringt. Iguana hat auf jedes Detail geachtet, grafisch gezaubert und dabei nicht einmal die individuellen Stärken und Schwächen der NFL-Teams vergessen.

MARTIN GAKSCH



Exzellente Grafik, durchdachtes Spieldesign und makellose Steuerung machen "NFL Quarterback Club '98" zur neuen Referenz.



Interaktive Sportshow: Einen besonders spektakulären Spielzug genießt Ihr in der Wiederholung...



...und richtet dabei den Blickwinkel ganz nach Euren Wünschen aus: Zoomen und rotieren frei nach Laune.

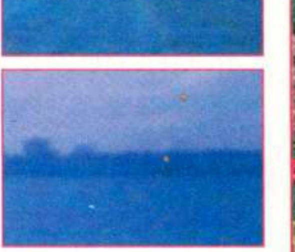
Andere Versionen

Momentan wird lediglich an einer PC-Umsetzung gearbeitet.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Nicht zuletzt wegen der geschickten Seitenverweise zu Themen wie Geheimtechnologien zieht Euch "Alarmstufe Rot" ins Parallel-Universum: Im angesprochenen "Philadelphia Experiment" von 1943 machte die US-Navy das Kriegschiff USS Eldridge angeblich unsichtbar (Bilder unten). Wer sich für Experimente mit Zeit und Raum interessiert, sollte im Internet folgende Seiten besuchen: www.wincom.net/softarts/philexp.html und www.angelfire.com/mt/Silmarillion/Philadelphia.html







Kombinierter Boden-Luftangriff: Während Eure Heli-Flotte aus sicherer Entfernung die Tesla-Spule ausschaltet, zermalmt Euer Panzer-Verband die gegnerischen Kraftwerke.

HOT Line

PAßWÖRTER: Wenn Ihr in die ersten Missionen hineinschnuppert, müßt Ihr Euch nicht stundenlang mit Missionszielen, Überraschungsangriffen und dem Zeitlimit herumärgern. Falls Euch die feindlichen Truppen in einer Mission festnageln, nutzt Ihr einfach unsere Paßwörter.

Alliierte Streitmacht:

Level	Paßwort
1	LZ9SE4ZJB
2	6T3N3LBB3
3	HFZ531S5N
4	XN3PV8S58
5	XNLG977GW
6	MJ198ZWLP
7	DVZUBTRF2
8	KZRDSKZ5R
9	9BXMDFZJV
10	9BFVJGLQ4

Russische Truppen:

Level	Paßwort
1	T3TKSCUZ6
2	17DC6C9AU
3	5RNZIANLI
4	FWSVRVDAD
5	K0SGUHP6W

Wenn Ihr eine Zeitmaschine hättet, was würdet Ihr an der Geschichte verändern? Während manche die Geburt von Heino, Roberto Blanco oder Roy Black verhindert hätten, verfolgt Westwood andere Pläne: In "Alarmstufe Rot" schickt der amerikanische Entwickler das Physik-Genie Albert Einstein in die Vergangenheit, um Hitler zu entführen und das dritte Reich und den damit verbundenen zweiten Weltkrieg bereits im Vorfeld zu vereiteln. Leider haben sie dabei nicht mit Stalin und anderen machthungrigen Kreml-Fürsten gerechnet, die, von der Geschichts-Sabotage entzückt, Ihr kommunistisches Reich nach Westen ausweiten. Die Geschichtsbücher müssen neu geschrieben werden: Wahlweise als Feldherr der Sowjets oder der Alliierten seid Ihr für die Verbreitung von Kommunismus oder freier Marktwirtschaft verantwortlich.

In je 14 streng geheimen Missionen rückt Ihr mit Fußsoldaten, Panzern, Schiffen, Luftkissenbooten und Flugzeugen gegen den Feind vor: Ihr überblickt das Echtzeit-Gewusel auf dem Schlachtfeld von schräg oben, so daß sich hinterlistige Soldaten im toten Winkel von Bäumen und Häusern vor Euch verstecken können. Per Joypad – oder noch besser Maus – klickt Ihr eine Eurer Einheiten an, die sich sofort per deutschem Digifunk bei Euch meldet. Mit einem zweiten Klick erteilt Ihr Marschbefehle: Eure Soldaten stürmen immer querfeldein und denken erst über Alternativwege nach, wenn sie vor einem unüberwindbaren Hindernis stehen. Schickt Ihr zum Beispiel Eure Soldaten auf die andere Seite eines Berges, kommt Ihr mit einer Dreiecksroute deshalb schneller voran. Befehligt Ihr eine große Truppe, müßt Ihr nicht jeden Gefreiten einzeln anklicken: Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, öffnet Ihr einen variabel großen Fensterrahmen, der alle eingefaßten Einheiten unter ein Kommando stellt.

Zu Beginn könnt Ihr nur Feinde und Stellungen in der Nähe Eurer Soldaten ausmachen, mit jedem Marschbefehl in unbekanntes Gebiet wird ein weiterer Teil des meist unwegsa-



Setzt die Benzin-Fässer nicht in Brand! Ein unachtsamer Schuß, und die zu besetzende Radaranlage (grün) geht in Flammen auf.



Die Panzer-Verbände haben das gegnerische HQ erreicht, Euer Spion kann mit der Infiltration beginnen.





Luftangriff: Yak-Flieger setzen mit ihrem MG-Sperrfeuer Eure Stromkraftwerke in Brand – schleunigst reparieren!



Seekrieg: Links setzen Transportschiffe Eure Panzerverbände über, die Zerstörer-Flotte wehrt anrückende U-Boote ab.



Unter mehreren Fabriken könnt ihr den Primär-Produzenten auswählen



Öl statt Blut: In der deutschen Version von "C&C 2" werden Eure Cyborgs von Mechanobots "geheilt".

men Geländes sichtbar. Eure Truppen befinden sich stets in Alarmbereitschaft, haben sie keinen anderen Auftrag, feuern sie automatisch auf jeden Feind in Reichweite. Scharfschützen wie die kaltblütige Tanja (eine Schlüsselfigur in vielen Missionen) verteidigen sich hingegen nur im Notfall und folgen sonst strickt Euren Befehlen: Schleicht nur mit ihr in feindliche Munitionsdepots, um gefangene Kameraden zu befreien.
Die wüsten Cyborg-Marines ballern nur wild um sich und jagen die Munitionskisten samt Hauptquartier und MIAs in die Luft. Wollt Ihr ein bestimmtes Ziel wie Bunker, Panzer oder Fabriken angreifen, geschieht dies ebenfalls durch bloßes Draufklicken: Je nach Fähigkeit Eurer Soldaten wird das Zielobjekt automatisch beschossen, mit Sprengsätzen eingedeckt, infiltriert (falls es sich um ein Gebäude handelt), geheilt oder bei der Hand genommen und begleitet (Zivilisten und Gefangene). Dabei verrät Euch die Optik Eures Mauszeigers (Fadenkreuz, Zeitbombe, Rotes Kreuz u.a.) die geplante Aktion. Während Ihr bei einigen Aufträgen automatisch mit Truppennachschub versorgt werdet, müßt Ihr Euch in Erz-reichen Gebieten selbst um die Cyborg-Produktion kümmern: Mit dem Feuerknopf wechselt Ihr ins transparente Iconmenü, um Schürf- und Werkstätten, Fabriken und Stromwerke zu errichten. Diese sichert Ihr anschließend mit Geschütztürmen und Stacheldraht. Um den eingebauten Miniradar zu nützen, errichtet Ihr in Eurer Basis eine Radarstation. Eure Cyborg- und Panzerproduktion ist für den Schlachtverlauf entscheidend: Eine ausgewogene Mischung aus Bodensoldaten mit MG und Flugabwehrraketen hilft gegen Luftangriffe. Je nach Reichweite der feindlichen Waffensysteme (Geschütztürme, automatische Flammenwerfer, blitzende Tesla-Spulen und verschiedene Panzereinheiten) entscheidet Ihr Euch für den Bau von knatternden Geschütz- und grollenden Artilleriepanzern. Rechnet Ihr mit Verlusten, empfehlen wir die Herstellung



Eine starke Truppe: Mit ausreichend großen Verbänden überrollt Ihr mühelos die gegnerischen Einheiten.

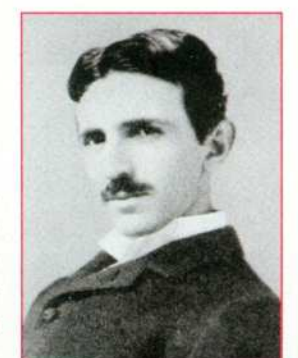


Mission gescheitert: Die Brücke wurde von Kriegsschiffen zerstört, Euer LKW-Gespann kann nicht mehr passieren.

Wie schon beim Vorgänger scheiden sich bei "Alarmstufe Rot" die Geister: Allround-Strategen, die das PC-Original kennen, werfen aufgrund der fehlenden Speicherfunktion bei den stundenlangen Kampagnen frustriert das Handtuch, unvoreingenommene Konsolen-Generäle perfektionieren ihre Strategien bei jedem Neuanfang. Wer zur letzteren Gruppe gehört, wird auch den Nachfolger zu "Command & Conquer" lieben. Neue See-, Boden-, und Lufteinheiten, erweitertes Missionsdesign und ein pulsierender Soundtrack treiben den Suchtfaktor in ungeahnte Höhen. Besonders angetan bin ich von der ausgefeilten Maussteuerung, auch das perfekte Scrolling läßt jede PC-Grafikkarte erröten. Dafür geht der Playstation-CPU bei Massen-Aufmärschen schon mal die Puste aus, kurze Ruckeleinlagen bremsen den ansonsten tadellosen Spielfluß.

TOBIAS HARTLEHNERT

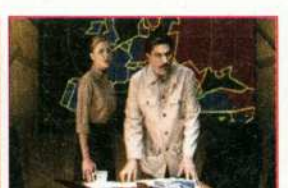
Die umstrittenen "Tesla"-Spulen des russischen Erfinders Nikola Tesla (Bilder unten) machen Euch in der Sandkastenschlacht ordentlich zu schaffen: Freie Energie, Energiewandler, Niederfrequenzwellen und Anti-Gravitation waren Bestandteile der Tesla-Studien, die folgenden Erfindungen für Waffen- und Energietechnik bahnbrechend. Interessierte besuchen die Tesla-Homepage: www.eskimo.com/~billb/tesla/tesla.html#tlnk
Hier findet Ihr neben Bildern, einer Tesla-Biographie und Diskussionsgruppen auch Designersoftware und Baupläne für Eure eigenen Teslaspulen. Deutsche Literatur zum Thema gibt´s im Ewertverlag (www.ewert verlag.de).











FMV-Impressionen: Einstein bedankt sich für seine Rettung, er berichtet über den "Eisernen Vorhang" und die Atombombe. Ein russischer Überläufer kennt das Versteck der Raketenbunker mit der atomaren Fracht. Stalin und seine Geliebte sind darüber nicht besonders erfreut...

Titel	Warcraft 2	Command & Conquer	Command & Conquer 2	Z
Systeme	PS/SA	PS/SA	Playstation	Playstation
PC-Veröffentlichung	1996	1995	1996	1996
Maus-Unterstützung	Ja	Nein	Ja	Ja
Link-Option	Nein	Nein	Ja	Nein
Speicher-Modus	jederzeit	nach dem Level	nach dem Level	nach dem Level
Szenario-Editor	Ja	Nein	Nein	Nein
KI verstellbar	Nein	Nein	Ja	Nein
Marschroutenanzeige	Nein	Nein	Nein	Ja
Missionen	38	30	28	20
spielbare Fraktionen	2	2	2	1
Grafik-Sets	4	2	4	4
Seeschlachten	Ja	Nein	Ja	Nein
Luftkampf	Ja	Nein	Ja	Nein
Überlandvehikel	Nein	Ja	Ja	Ja
MISSIONS-DESIGN	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆
STEUERUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
GEGNER-INTELLIGENZ	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
FAZIT	Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Handliches Fantasy-Gemetzel mit Abwechslung.	Wie alles begann: Intelligent und simpel, aber ohne Save-Funktion sehr schwer.	Fortsetzung des Kult-Feldzugs: See- und Luftschlachten erweitern das Kampfsystem.	Actionlastiges Feuergefecht auf festem Untergrund: Hektisch und unkompliziert.

Während Eure Kriegsmarine in der heimischen Werft dümpelt, überwindet Ihr die Meerenge mit drei Transportern und 15 Panzern.

von Sanitäts-Cyborgs. Auch Fallschirmspringer, Diebe und Spione melden sich in speziellen Missionen zum Einsatz. Natürlich gibt's die zur Truppenherstellung benötigten Rohstoffe nicht umsonst, neben Eurem variablen Startkapital verdient Ihr harte Dollar mit dem Abbau von Bodenschätzen. Eure Missionen führen Euch in die eisigen Wüsten von Sibirien, in mitteleuropäisches Flachland, in die Ostsee und in geheime Militärbasen, in die sich nur ein Special-Forces-Team wagt. Neben ausgiebigen Eroberungszügen befreit Ihr den gefangenen Albert Einstein aus dem Knast, sprengt taktisch wichtige Versorgungsbrücken, verteidigt Basen und säubert Pässe vc feindlichen Überfallkommandos.

Wollt Ihr Euch in einem Fight gegen mehrere Armeen behaupten, findet Ihr unter dem Menüpunkt "Geplänkel" einen Schlachtmodus, in dem Ihr gegen bis zu drei gegnerische CPU-Parteien len Krieg zieht. Dabei könnt Ihr e umfangreichen Missions- ›arameter wie Gegnerintelligenz, 3udget, technische Entwicklung, Anzahl der Einheiten und Stützpunkte bestimmen.
Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, dürft Ihr per Link auch gegen ihn antreten. In unserer an- ›nsten fertigen Testversion war Linkmodus nicht vorhanden, Hersteller Virgin versprach uns aber, daß dieser in der finalen Verkaufsversion von "Alarmstufe Rot" definitiv enthalten sein wird. *oe/th*

Auch Echtzeit-skeptische Strategen wie ich sind von "Command & Conquer 2" sofort begeistert: Untermalt von Digimeldungen und groovigen Gitarrenriffs bibbert Ihr mit den Soldaten im Schützengraben, bedächtige Einzelkämpfermissionen und komplexe Massenschlachten lassen nie Langeweile aufkommen. Jeder Spieler entwickelt seine eigenen Angriffsstrategien, die sich nach der Schlacht hervorragend diskutieren lassen. Gerade die schnell verlorenen Scharfschützen-Missionen treiben die Spannung auf den Siedepunkt - hier ist die geschickte Hand eines taktischen Künstlers gefragt. Auch mit dem Joypad steuert sich der Sandkastenkrieg blitzschnell, eine Taste zum Scrollen des Bildschirms (wie bei "Z") vermisse ich jedoch. Die Verarbeitung von umstrittenen Themen (Stichwort "Nikola Tesla") finde ich genial.

OLIVER EHRLE




"Geplänkel": In diesem Trainings-Modus sind Szenario-Parameter wie Technikstufe und Gegneraufkommen frei wählbar.





Flammendes Inferno: Diese Batterie mit Feuertürme setzt jedes angreifende Vehikel in Brand.



Damit Eure Spione den Weg durch die feindlichen Linien überstehen, verfrachtet Ihr sie in einen Truppentransporter (BMT).



Muß Eure Werft an einer entlegenen Küste entstehen, stellt Ihr die nötige Verbindung zur Basis mit einigen Silos her.



Markiert den gesamten Verband und klickt auf die Werkstatt, daraufhin wird jedes Fahrzeug automatisch repariert.

Andere Versionen
"Alarmstufe Rot" ist für den PC erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Delphine Software, Frankreich

Moto Racer



Majestätischer Sprung entlang der chinesischen Mauer: Dem spartanischen Rundkurs fehlen anspruchsvolle Details.

Kopf-an-Kopf im Wüstental: Im Splitscreen-Wettbewerb nehmen keine CPU-Bikes teil.



Sanftes Einlenken ist auch mit dem Digital-Pad kein Problem: Stellt die Maschine frühzeitig schräg.

Zwei Kniffe unterscheiden die Steuerung Eures Playstation-Motorrades von der eines Rennwagens: Zum einen legt Ihr Euch schon einige Meter vor einer Biegung provisorisch in die Kurve, um gefühlvoll einzulenken. Zum anderen laßt Ihr auf geraden Teilabschnitten das Motorrad aufsteigen: Mit erhöhter Frontpartie verringert sich die Reibung, und Ihr beschleunigt schneller. Die Lenk-Fähigkeiten Eurer Maschine sind dabei allerdings stark eingeschränkt...



Gib' Gummi: Durch Aufsteigen beschleunigt Ihr wesentlich kraftvoller.

Jeder halbwüchsige Biker-Fan kennt das Problem: "Kauf' ich mir eine 80er, oder nehm' ich lieber eine schnittige Straßenmaschine?" "Moto Racer"-Piloten kombinieren das Beste aus beiden Motorrad-Welten: Neben ungemein schnellen Asphaltrennen auf Wüsten-Highways und Strandpassagen (mit schnittigen 125 und 250 ccm-Maschinen) wühlt Ihr auch mit jaulenden Cross-Bikes durch den Schlamm kurviger Arenen und überfliegt mit meterhohen Sprüngen Eure Konkurrenten. Die Wahl der Maschine trefft Ihr vor jedem Rennen erneut und stellt Euch so auf besondere Tücken der folgenden Veranstaltung ein. Damit Ihr die Meisterschaft auf insgesamt zehn Strecken gewinnt, sammelt Ihr keine Punkte, sondern plaziert Euch unter den Top 3 – leichter gesagt als getan, denn die CPU-Fahrer schüren selbst durch verwinkelte Serpentinen-Schikanen wir die Weltmeister. Blutige Anfänger werden bereits im "Mittel"-Modus kilometerweit abgehängt! Jede Kurve muß frühzeitig durch elegante Schräglage angefahren werden, damit Ihr auf der Ideallinie bleibt. Verpatzt Ihr eine Biegung, semmelt Ihr nach dem Kontakt mit der Absperrung in hohem Bogen über die Straße und benötigt zähe Sekunden, um wieder auf Touren zu kommen. Crashs kostet Euch meist den Sieg, glücklicherweise startet Ihr einen vermurksten Lauf ohne neuerliche Ladezeit direkt von vorne.



Nicht ganz so rasant, aber durch Schanzen trotzdem knifflig: Die verzwickten Arena-Kurse im Schlamm!

Habt Ihr genug vom Duell mit rasanten Playstation-Piloten, zerrt Ihr einen Kumpel zum Splitscreen-Duell ans Pad. Selbst hier rauschen Chinesische Mauer und Wüstenkaff mit einem Affenzahn an Euch vorbei. Im Gegensatz zu anderen Motorrad-Rennspielen ist auch die Innenansicht mit eingeblendetem Cockpit problemlos spielbar. Sowohl Anzeigentafel als auch der Horizont kippen nur dezent und gewähren Euch genügend Orientierung im gnadenlos schnellen Rennverlauf. Haltet Ihr Sonys Analogpad in der Hand, beschleunigt und lenkt Ihr mit beiden Sticks – das bringt eine etwas bessere Kontrolle als mit dem normalen Digital-Pad. *cb*







Bereits erspielte Kurse können in den Einzelrennen angewählt werden. Vor jedem Rennen werden Bike und Steuerung einzeln ausgewählt (rechts).

Schnell, schneller, "Moto Racer" - das erste Spiel, bei dem die Geschwindigkeitsanzeige zu untertreiben scheint. Neben purem Tempo ist Abwechslung ein weiterer Trumpf der "Moto Racer": Beim Straßenrennen perfektioniert Ihr die optimale Schräglage, in der Arena sind spektakuläre Sprünge gefragt. Daß besonders auf Asphalt öfters Polygone wegploppen und Ihr den Grafikaufbau erkennen könnt, stört Euch weniger als der skrupellos agierende CPU-Pulk. Statt um den Anschluß zu kämpfen, wagt Ihr ein um's andere Mal einen kompletten Neustart: Habt Ihr die rote Laterne, könnt Ihr die rasante Meute kaum noch einholen - hier hat sich EA das Feintuning gespart. "Moto Racer" motiviert lange, kann aber spielerisch nicht ganz überzeugen. Trotzdem reicht's für den Titel als das beste Playstation-Motorradrennen.

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78%
SOUND: 57%

Abwechslungsreiches Hochgeschwindigkeitsrennen, das durch viele Kurse und rasante Computergegner motiviert.

Andere Versionen
Das PC-Original ist seit einigen Monaten erhältlich, sonst sind keine Umsetzungen geplant.

GameWare

Versand:
Tel.: 0512 - 39 26 26
Fax.: 0512 - 390 397
E-mail: Gameware@ibm.net

Shop:
Andechsstr. 85
Im Greif Center
Innsbruck / Austria

Kleiner Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm :

SONY PLAYSTATION	
ACE COMBAT 2, dv*	599,-
APOCALYPSE, dv*	n.B.
BLEIFUSS 2, dv*	669,-
COLONY WARS, dv*	669,-
COMMAND & CON. 2, dv*	759,-
CRASH BANDICOOT 2, dv*	n.B.
CROC, dv*	719,-
DEATHTRAP DUNGEON, dv	n.B.
DUNGEON KEEPER, dv*	719,-
FIFA SOCCER 98, dv	719,-
FINAL FANTASY 7, dv	759,-
FINAL FANT. TACTICS, us*	n.B.
FORMEL 1 97, dv	759,-
G-POLICE, dv	759,-
HERCULES, dv*	599,-
MDK, dv*	n.B.
MOTO RACER, dv*	719,-
NASCAR RACING 98, dv*	719,-
NBA LIVE 98, dv*	719,-
NIGHTM. CREATURES, dv	599,-
OVERBOARD, dv*	669,-
PANDEMONIUM 2, dv*	599,-
PAX CORPUS, dv*	639,-
POPULOUS - 3rd C., dv*	719,-
RAPID RACER, dv*	599,-

SONY PLAYSTATION	
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT, dv	n.B.
THEME HOSPITAL, dv*	719,-
TIME CRISIS & GUN, dv*	n.B.
TOMB RAIDER 2, dv*	669,-
NINTENDO 64	
BANJO & KAZOOIE, us*	n.B.
BOMBERMAN 64, dv*	n.B.
CRUISIN USA, dv*	679,-
DIDDY KONG RACING, dv*	n.B.
EXTREME G, dv*	1079,-
F-ZERO 64, jp*	n.B.
F1 POLE POSITION, dv*	1099,-
GOLDEN EYE, dv*	1019,-
LYLAT WARS & RUMBLE PK, dv	1019,-
MACE - THE DARK AGE, us	1249,-
TOP GEAR RALLY, dv*	1099,-
YOSHI'S ISLAND 64, us*	n.B.
NINTENDO VIRTUAL BOY	**799,-**
32 Bit RISC, echtes 3D, incl. Mario 3D Tennis	
verschiedene Spiele lieferbar á	**299,-**

*... bei Drucklegung noch nicht lieferbar
dv/da... deutsche Version / deutsche Anleitung
us... amerik. NTSC Version
n.b.... Preis noch nicht bekannt

natürlich dürfen auch wir für in Deutschland indizierte Programme keine Werbung machen

Kostenlose Preisliste anfordern !

Versand innerhalb Österreichs : 24 St : 90,-- / Post normal 60,--
Versand nach Deutschland / Italien : Post normal 120,--
Lieferung gegen Nachname / Es gelten unsere ABG / Irrtümer vorbehalten



MEGABOINK
HOME ENTERTAINMENT

Prüfeninger Weg 9
93080 Pentling
(Regensburg Süd)

TEL. 0941-99 83 76 / FAX : 0941 - 94 93 25

PLAYSTATION (DT.)	
Abe's Odyssey	89.-
Formel 1 '97	99.-
Lost World	89.-
G - Police	109.-
Rapid Racer	99.-
Fighting Force	99.-
Nightmare Creat.	99.-

- - PSX - IMPORTE - -
Street Fighter Ex 3D / Point Blank / Cool Boarders 2 / Final Fantasy 7/ Marvel Super Heroes / MDK ... Colony Wars / Ghost in the Shell / Crash Bandicoot 2 / Fifth Element / Pandemonium 2 / Shad. Master / Tomb Raider 2 / Star Wars Fight. / Bushido Blade / Spawn / ...

PLAYSTATION (US) !! ANGEBOTE !!	
Destruct. Derby 2	49.-
Extreme Games 2	49.-
Jet Moto	49.-
Perfect Weapon	49.-
Soviet Strike	49.-
Batman Forever	39.-
Spot goes to Hollyw.	49.-
Disruptor	49.-
Tokyo Highway B.	49.-
Warhammer	49.-
Toshinden 2+	49.-

SEGA SATURN	
Croc dt.	99.-
Sega Touring Car dt.	109.-
Last Bronx dt.	109.-
Thunderforce 5	129.-
Dead or Alive	139.-
Dragon Force	99.-
SF Collection	129.-
Manx TT dt.	79.-
Thunderf. Gold Pack	99.-
Shining Wisdom	49.-
Virtua Fight. Kids	49.-
Wing Arms	49.-
Batman Forever	39.-
Virtual On	49.-

HEIMKINO / SURROUND SOUND / FILME / ...

Besuchen Sie unser *neues Heimkino - Studio* und unseren Medien - Mega - Store in Pentling ! ! ! (Regensburg Süd / Autobahnausf. Pentling)

EIKI SANYO SONY

DVD LaserDisc
VIDEOS / Mangas
-Dolby Surround / AC-3
- Verstärker, Boxen, Racks
- TV, Video, Projektoren,
- Hard + Software . . .

YAMAHA HIFI · Sherwood · PIONEER · polkaudio · ASW

Schnäppchenjäger und Sammler aufgepaßt :
- tolle SN / MD Games -
- Große Auswahl -
!! Alles nur Neuware !!
Angebots - Preise : 29.- DM / Stück
(Listen anfordern !!)



SUPER NES
MEGA DRIVE

NINTENDO 64	
N64 + Joypad	294.-
dt. Mario 64	89.-
dt. Mario Kart	89.-
dt. Wave Race	89.-
dt. Blast Corps	119.-
dt. Diddy Kong Race	119.-
dt. Bomberman 64	129.-
dt. Clayfighter 63 1/3	159.-
dt. !! Extreme G !!	149.-

Multi - Adapter / S-VHS Kabel / Joypads / Lenkrad / Memory Card

LADEN + VERSAND

Ladenöffnungszeiten : Mo - Fr : 14.00 - 19.00 Uhr
Erstbestellung (ohne Kunden-Nummer) bitte schriftlich ! ! !
Schnell - Versand (täglich) :
- Porto - NN : (9.- / Brief) (12.- / Paket) zuzügl. 3.- NN Geb.
- Vorkasse (EC-Scheck) : (gesamt nur 7.-)

Versand-Katalog bitte gegen 3.- DM in Bfmk. anfordern

BAZOOKA GAMES

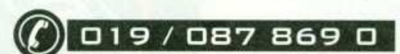
NEUERÖFFNUNG

Täglich neue Sonderangebote

SEGA	
FIGHTING VIPERS	29,-
G- HEROSE (TREASURE !)	49,-
GUNDAM SS2	39,-
IN THE HUNT (IREM)	49,-
IRON STORM 2	69,-
JOHN MADDEN NFL	29,-
NIGHTS	39,-
NBA LIVE 97	29,-
NHL HOOKEY 97	49,-
PANDEMONIUM	39,-
SEGA RALLY PLUS	69,-
SHINOUKEN (SNK !)	59,-
TATSUJIN3	49,-
XXX ANGEL PARADISE 2	39,-
VIRTUAL ON	39,-
	29,-
VIRTUA FIGHTER 2	29,-

SONY	
ALIEN TRILOGY	39,-
EXTREM-G2	59,-
FINAL FANTASY 7	69,-
G-POLICE	69,-
NHL HOCKEY 97	59,-
NFL Q-BACK 97	59,-
NBA LIVE 97	59,-
RESIDENT EVIL D.C.	69,-
SOUL BLADE	49,-
STAR GLADIATOR	49,-

N 64	
STARFOX-ADAPTER	29,-
MARIO 64	59,-
PILOT WINGS 64	59,-
TUROK	99,-
WAVE RACE 64	79,-
J2 + MEMOCARD	59,-



Jeden Tag Neuerscheinungen. 600 Titel auf Lager!

Postversand DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Annahmeverweigerer bezahlen für die entstandenen Lieferkosten pauschal 40.-. Unser Recht auf Erfüllen des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Druckfehler, Preisänderung u. Irrtümer vorbehalten. Der Umtausch bei Nichtgefallen ist ausgeschlossen. 12sek/2pf. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

Entwickler: SCEE Cambridge, England • **Programmierung:** Tim Coss, Martin Kift, William Bell, Gary Richards • **Produzent:** Ian Saunter • **Grafik:** Marcus Broome • **Sound:** Andrew Barnabas, Paul Arnold, Pete Murphy

Frogger

Spielhallenklassiker mit Perspektive: Die ersten Level orientieren sich am originalen "Frogger"-Layout.

Geschafft, ein Frosch-Sprößling ist gerettet. Um auch den Bruder in Sicherheit zu bringen, müßt Ihr noch einmal antreten.

Hersteller

Sega und Entwickler Konami landeten 1981 mit "Frogger" einen Automaten-Hit.

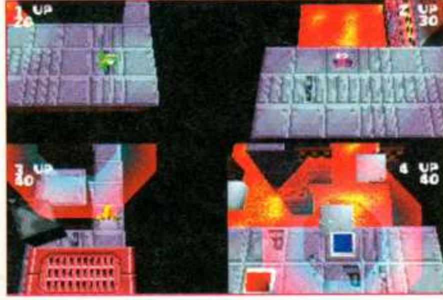
Taschengeld-Grab: Der klassische "Frogger"-Automat.

Bereits 1982 vermarktete der Brettspielprimus Parker eine erfolgreiche Umsetzung für das Atari VCS, danach Adaptionen für Intellivision, 67000 und Coleco sowie für diverse Heimcomputer. Ein Jahr später hatte sich Parker bereits aus dem riskanten Konsolen-Business zurückgezogen – eine der wenigen Firmen, die dem ruinösen Videospiel-Crash Mitte der 80er-Jahre entkamen.

PS 15 Jahre mußten Videospiel-Veteranen auf das Revival des Spielhallenhüpfers "Frogger" warten. Jetzt ist der Pixel-Frosch seiner Zweidimensionalität entwachsen und hoppst als Polygon-Wesen durch eine räumliche Spielwelt.
Auf der Suche nach seinen fünf Sprößlingen steuert Ihr "Frogger" durch eine tückische Landschaft. Liebhaber des Originals fühlen sich im ersten Level heimisch, ab der zweiten Spielstufe verlassen die Entwickler das Classic-Layout von 1982 und setzen auf hausgemachte Geistesblitze: Eure Suche entwickelt sich zu einem mörderischen Hindernislauf durch ein verwinkeltes 3D-Areal. Ihr treibt auf Baumstämmen und Schildkrötenpanzern flußabwärts, springt über schwebende Plattformen und fliegt auf dem Rücken von gefiederten Freunden in entlegene Bereiche.


Vogelfrei: Nur von erhöhter Position aus erreicht Ihr den Rücken eines Vogels.

Zahllose Störenfriede behindern Eure Rettungsaktion: Wildgewordene Rasenmäher, Bienenschwärme und gefräßige Krokodile haben "Frogger" zum Fressen gern. Es kommt noch schlimmer: Die Bergung Eurer Jungen ist ein Wettrennen gegen die Zeit. Haltet Ihr das vorgegebene Limit nicht ein, wird Euer Frosch auf seinen Startplatz zurückverbannt. Etwas Luft verschafft Euch eine gezielte Jagd nach Fliegen: Rote Exemplare spendieren Euch zwei, silberne fünf und goldene zehn Extrasekunden. Andere Insekten versorgen Euch mit Extraleben und Punkteboni oder verschaffen einen Geschwindigkeits-Boost. Aber Vorsicht: Wer gierig alles verspeist, was ihm vor die Zunge fliegt, wird sich den Magen verderben: Giftiges Getier bestraft Euch mit Punkt- oder Zeitabzug. Habt Ihr eine Spielstufe überwunden, darf gespeichert werden. Wenn die ersten vier Szenarien mit jeweils mehreren Levels bewältigt sind, könnt Ihr in der fünften Welt Euer Glück versuchen. Via Multitap nehmen bis zu vier Spieler an einem "Frogger"-Wettrennen teil. *au*


Splitscreen-Action: Bis zu vier Spieler laufen und hoppsen um die Wette.

! Aus dem Froschkönig wird auf der Playstation leider kein Hüpfspiel-Prinz: Trotz des respektvollen Umgangs mit dem Vorbild hat mich die 97er-Auflage enttäuscht. Vor allem die Unübersichtlichkeit der verwinkelten 3D-Landschaft nagt am Fun-Faktor. Schon die anfängliche Orientierungsphase verschlingt mehrere Leben, von dem nervenden Zeitlimit ganz zu schweigen. Warum kann man zum Start nicht eine Übersichtskarte einblenden? Daß sich die ersten (kleinen) Levels mit dem Original-Layout am besten spielen, zeigt das Problem der Terrain-Designer. Die Grundidee, "Frogger" zum 3D-Jump'n'Run aufzuwerten, ist mir höchst sympathisch - leider haben die Entwickler nur den Flair, nicht die Spielbarkeit ins Polygon-Zeitalter gerettet. Der Mehrspieler-Modus ist eine nette Zugabe, aber kein Spielspaß-Multiplikator.

MARTIN GAKSCH









Die verschiedenen Landschaften sind abwechslungsreich und teilweise auch ganz putzig: Wüsten-, Wolken- und Sumpflevel sind nur ein Ausschnitt des gesamten Repertoires.

Andere Versionen
Neben einer PC-Version sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Namco, Japan

Time Crisis



Alarm! Im schummrigen Rotlicht versammeln sich Halunken mit Barett.

PS Sie kamen aus der Spielhalle: Die militanten Bösewichte des Nonstop-Shooters "Time Crisis" haben sich mit schwerem Kriegsgerät (Flak, Helikopter und U-Booten) einer Geisel und mehreren Hundertschaften bewaffneter Söldner in eine einsame Festung zurückgezogen. Als Ein-Mann-Armee greift Ihr das Hauptquartier nur mit Eurer "Gun-Con"-Plastikknarre an – diese wird zusammen mit dem Spiel im Paket verkauft. Im Gegensatz zu Segas virtuellen Schießereien habt Ihr hier die Möglichkeit, unter feindlichen Kugelsalven wegzutauchen (durch Knopfdruck an Pistole oder Joypad) und hinter einem Bretterverschlag oder Mauervorsprung Deckung zu nehmen. Außerdem ladet Ihr durch solche zeitraubenden Aktionen Eure Waffe durch. Die in wild ballernden Gruppen verteidigenden Polygon-Gangster schießt Ihr mit gezielten Salven in Knie, Arm oder Kopf aus der Bahn und ebnet Euch so den Weg zu den drei Endgegnern. In einer Playstation-exklusiven Zusatzmission kämpft Ihr Euch durch ein als Hotel getarntes Waffenlager. Je nach benötigter Zeit erlebt Ihr hektische Pistolenduelle in der Tiefgarage oder ballert Euch durchs Nobel-Casino. Überraschenderweise wurde das Spiel eingedeutscht: So bellen Kommandos wie "Dort ist er! Macht ihn kalt!" oder "Feuer!" durch die Szenerie und sorgen für packende Balleraction unter permanentem Zeitdruck. *cb*

Uff, selbst für Schnellfeuer-Profis ist "Time Crisis" ein harter Brokken. Nie zuvor konnte man derart realistisch in einem Action-Film mitspielen. Das "In Deckung!"-Element fordert hohe Treffergenauigkeit, denn das enge Zeitlimit bringt Euch oft in Zugzwang: Rings um Euch schlagen die Geschosse ein, doch Ihr bleibt todesmutig stehen und visiert ruhig die Schurken an. Besonders realistisch sind die ständig variierten Schußgeräusche, Querschläger und Feuerkommandos der Gegner. Durch gezielte Mehrfachtreffer schießt Ihr die Meute realistisch aus den Stiefeln. Leider ist die Kollisionsabfrage bei den winzigen, weit entfernten Schützen etwas pingelig. Trotzdem gilt: Schießfreudige Spieler greifen zu, solange das indexgefährdete Paket noch zu haben ist.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	69%
SOUND	78%

AB 18

Knallharte Action: Die pixeligen Sony-Feuergefechte sind dem Automaten spielerisch absolut ebenbürtig.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version wurde ausführlich in MAN!AC 9/97 getestet.

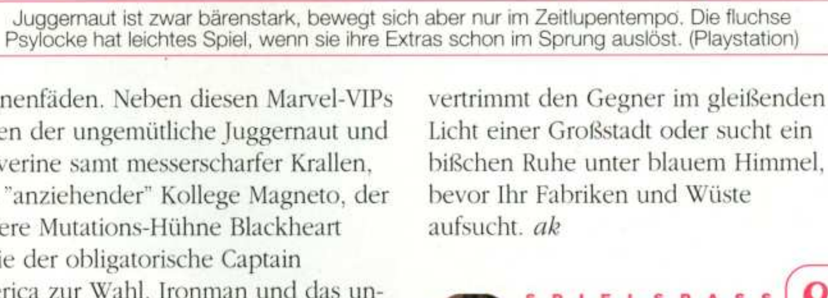


Entwickler: Capcom, J

Marvel Super Heroes



Da freut sich der Zahnarzt: Wo der grüne Riese Hulk hinhaut, hat selbst der starke Magneto hat keine Chance! (Playstation)



Juggernaut ist zwar bärenstark, bewegt sich aber nur im Zeitlupentempo. Die fluchse Psylocke hat leichtes Spiel, wenn sie ihre Extras schon im Sprung auslöst. (Playstation)



Capcom hat seit Jahren Erfahrung mit Marvel-Helden in der Spielhalle gesammelt. Unter der Regie von Ryo Nishitani entstand 1994 das knallbunte "X-Men", das wir Euch in MAN!AC 3/95 ausführlich vorgestellt haben. Neben Ober-X-Men Wolverine nahmen Colossus, Cyclops und Iceman,



Zehn verschiedene X-Figuren kloppten sich durch "X-Men – Children of the Atom"

Omega Red, Sentinel und der Samurai teil. Die drei Sexy-Hexies Psylocke, Spiral und Storm ergänzten das Helden-Gespann. Über fehlende Super-Specials und mannigfaltige Combo-Alternativen konnten wir uns schon seinerzeit nicht beklagen. Umsetzungen erschienen für Playstation und Saturn.

PS SA

Marvel Comics ist die mit Abstand bekannteste Superhelden-Schmiede Amerikas: Ob Spiderman, Captain America oder Grünling Hulk – alle diese Figuren stammen aus der Feder der Marvel-Zeichner. Capcom kümmert sich schon seit Jahren um Umsetzungen der Heldengeschichten für Konsole und Automat und brachte den Supermännern deshalb die bewährte "Street Fighter"-Spielmechanik bei. Wer fleißig das Pad kreisen läßt und rechtzeitig auf die Buttons drückt, haut seine Gegner mit Energieblitzen, Mega-Combos und Super-Specials aus den Socken.
Ihr wählt zwischen zehn verschiedenen Marvel-Heroen, die allesamt durch bestimmte Talente glänzen, aber auch individuelle Schwachstellen haben. Während der gesellige Hulk munter drauflosprügelt und keine Rücksicht auf Euren Zahnersatz nimmt, huscht Oldie Spiderman mit blitzschnellen Manövern über den Bildschirm und verschießt klebrige Spinnenfäden. Neben diesen Marvel-VIPs stehen der ungemütliche Juggernaut und Wolverine samt messerscharfer Krallen, sein "anziehender" Kollege Magneto, der düstere Mutations-Hühne Blackheart sowie der obligatorische Captain America zur Wahl. Ironman und das unförmige Schlabberauge Shuma-Gorath runden das Helden-Gespann ab. Neben der Energieleiste sind alle Charaktere mit einer weiteren Balken-Anzeige ausgestattet – ist diese voll, dürft Ihr mit vernichtenden Super-Specials zuschlagen oder den Super-Armor einschalten. Ist letzterer aktiviert, kann Euch der Gegner eine Zeit lang kein Haar krümmen.
Die Hintergrundgrafiken erinnern an die Comic-Szenarien, in denen sich die Helden hauptberuflich rumtreiben: Ihr vertrimmt den Gegner im gleißenden Licht einer Großstadt oder sucht ein bißchen Ruhe unter blauem Himmel, bevor Ihr Fabriken und Wüste aufsucht. *ak*



SPIELSPASS	80%
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	67%

AB 16

Für Marvel-Fans unverzichtbar: Kunterbuntes Comic-Ambiente kombiniert mit bewährten "Street Fighter 2"-Elementen.

!

So einfach macht man gute Spiele: Man nehme zehn bekannte Lizenz-Helden mitsamt ihrer übernatürlichen Psi-Kräfte, mische sie mit der bewährten Spielmechanik von "Street Fighter 2" und jagt beides durch den Spiele-Compiler. Wer Ryu & Co. kennt, kommt mit "Marvel Super Heroes" schnell zurecht: Die Steuerung ist leicht zu beherrschen, Vielspieler schalten den anspruchsvolleren "Turbo"-Modus ein. Garniert mit mannigfaltigen Super-Combos und der (einzigen) spielerischen Neuerfindung, dem "Super Armor", ist "Marvel Super Heroes" ein kurzweiliges Beat'em-Up, das besonders zu zweit Spaß macht. Die Saturn-Version sieht noch besser aus als die Playstation-Fassung - zumindest dann, wenn Ihr die separat erhältliche 4-MBit-Erweiterung einschiebt und die Figuren aus einem größeren Repertoire an Animationsphasen schöpfen.

ANDREAS KNAUF



SPIELSPASS	80%
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	67%

AB 16

Rasante Keilerei mit bekannten Comic-Helden. Wer die RAM-Erweiterung besitzt, genießt weichere & sportlichere Bewegungen.



Mit seinem Netz kann Spiderman den Gegner einfangen und für kurze Zeit lahmlegen. (Saturn)



Auch gegen die schnucklige Psylocke will die Spinne ihr Netz werfen – ohne Erfolg! (Saturn)



Selbst in der Luft lassen sich vernichtende Schläge und Special-Moves anbringen oder auslösen (Saturn)

Andere Versionen
Weitere Versionen sind nicht geplant.

Produzenten: Scott Orr, Steve Sims • Spieldesign: Rob Jones, Ted Fitzgerald • Sound: Ken Felton





Auf der Flucht: Die Kollegen sind dem Ansturm der gegnerischen Spieler nicht mehr gewachsen.

Mit "John Madden 98" steht der nächste Kandidat jährlicher EA-Sports-Aufgüsse ins Haus. Neugierige American-Football-Laien haben hier keine Chance: Regelkenntnisse und grundlegendes Spielverständnis setzt die gewohnt komplexe Sportsimulation voraus.
Nach einem bombastischen FMV-Intro startet Ihr ein Freundschaftsspiel oder eine ganze Saison mit Eurem Lieblingsteam. Die Steuerung ist schnell erlernt: Je nach Situation (Angriff, Verteidigung) sind die vier Buttons mit passenden Manövern belegt. Der Runningback dreht sich um seine eigene Achse, um einem Tackle auszuweichen, der Verteidiger wühlt sich mit einem "Swim-Move" durch die Blockade.
Technische Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind rar: In den 3D-Nachbauten authentischer NFL-Stadien balgen sich noch immer Bitmap-Athleten. Rückt ein Akteur der Kamera zu nahe, wird er entsprechend pixelig. Für Besitzer der 97er-Version ist "Madden '98" also kein Muß, wer erstmals nach einer komplexen Football-Simulation Ausschau hält, dem sei "Madden '98" aber empfohlen. *au*



Andere Versionen
Der Vorgänger "Madden '97" wird auf 85% Spielspaß abgewertet.

Produzenten: Scott Orr, Steve Sims • Spieldesign: Rob Jones, Ted Fitzgerald • Sound: Ken Felton



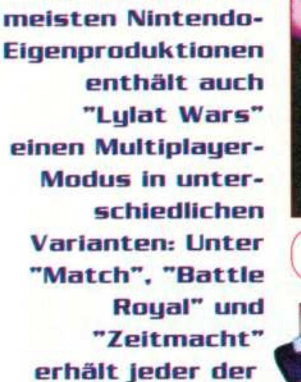
Mit einem Druck auf den entsprechenden Button wählt Ihr den Receiver für den Paß-Versuch

Auch auf dem Saturn führt Euch John Madden durch die aktuelle NFL-Saison. Zur Playstation-Variante ist die Mischung aus Strategie und Action identisch.
Im Playbook finden Football-Kenner eine umfangreiche, aber überschaubare Auswahl an Spielzügen. Nach dem "Snap" liegt es an Euch, den freien Receiver zu entdecken oder den Runningback möglichst erfolgreich durch die gegnerischen Reihen zu lenken. Dabei bleibt es bei "Madden NFL '98" immer realistisch: Nicht jeder Paß findet einen Empfänger – selbst wenn der Receiver nicht gedeckt ist, rutscht ihm der Ball auch mal aus den Händen. Besonders erfolgreiche Spielzüge analysiert Ihr in der Wiederholung. Schafft es ein Spieler in die Endzone, feiert er die gewonnenen Punkte mit einer Showeinlage.
Vor jedem Saison-Spiel verkündet John Madden in einem kurzen Interview seine Football-Weisheiten – die "Schlüssel zum Sieg" werden wie bei einer echten NFL-Übertragung erläutert. "Madden NFL '98" bietet gegenüber der letzten Saison wenig Neues, kann aber das hohe EA-Sports-Niveau halten. *au*



Andere Versionen
Der Vorgänger "Madden '97" wird auf 85% Spielspaß abgewertet.

Entwickler: Nintendo, J



Lylat Wars



Wunder des Weltalls: Die vierzehn Levels der "Lylat Wars" führen Euch in fantastische Sektoren – und in den Kampf mit exotischen Sternenwesen.

Flammendes Inferno auf Solar: Am Ende entsteigt ein bildschirmfüllender Obermotz der Lava – und kocht vor Wut.

Zwei Welten durchquert Ihr auf vier Rädern: Neben dem U-Boot auf "Aquas" steuert Ihr auch einen Kampf-Buggy.

Deathmatch in 360°: Wie die meisten Nintendo-Eigenproduktionen enthält auch "Lylat Wars" einen Multiplayer-Modus in unterschiedlichen Varianten: Unter "Match", "Battle Royal" und "Zeitmacht" erhält jeder der maximal vier Spieler ein eigenes Bildschirmviertel, Mini-Radar und Energiebalken.



Trotz kleiner Bildschirmviertel übersichtlich und gut spielbar: Die Duell-Modi.

Sieger in diesen "VS"-Kämpfen ist entweder der Flieger, der eine bestimmte Zahl von Abschüssen erreicht (Match und Zeitmacht) oder als letzter Überlebender seine Runden dreht (Royal). Jeweils zwei verschiedene Areale (Planetenoberfläche oder Outer Space) bietet Euch "Lylat Wars" zum Mehrspieler-Luftkampf an. Selbstverständlich werden dabei alle auch vier Rumble-Packs unterstützt.

N64 Alarm im Lylat-System: Nach der Offensive des Imperators Andross gegen das japanische und amerikanische N64, hat es der Weltraumfinsterling nun auf uns deutsche Spieler abgesehen: Die japanischen Funksprüche Eurer Kollegen und Feinde wurden ins Englische (Sprache) bzw. ins Deutsche (Texte und Untertitel) übersetzt. Der Kampf um die PAL-Galaxie beginnt!

Alle Wege enden bei Andross: Im Cockpit eines Weltraumjägers durchquert Ihr die Galaxie auf drei unterschiedlichen Routen – erfahrene Kollegen halten Ausschau nach dem Warp-Tor zum geheimnisvollen "Sektor Z" und müssen dann eine auf keiner Weltraumkarte verzeichnet Geheim-Passage durchfliegen. In den von Andross besetzten Gebieten (u.a. der Unterwasserwelt Aque und der Industrie-Hölle Macbeth) schickt Euch der Feind alles entgegen, was fliegen, fahren und laufen kann. Mit der in zwei Stufen aufrüstbaren Bordkanone nehmt Ihr Space-Quallen und Stahlträgerschleudernde Mechs ins Visier, gegen zähe Feinde verpraßt Ihr eine Smart-Bomb. Im Vergleich zum Vorgänger wurden die Fähigkeiten Eures Raumschiffs erweitert: Um Feinde abzuschütteln dreht Ihr ein Looping, in den 360°-Levels ist auch eine Wende möglich. Denn im Gegensatz zum 16-Bit-"Starwing" laufen nicht alle Kämpfe als lineare 3D-Flüge vor Euch ab: Zur Verteidigung einer Rebellenbasis oder den Kampf gegen Endgegner fliegt Ihr in jede beliebige Richtung durch eine 3D-Arena und liefert Euch so abwechslungsreiche Gefechte gegen Luft- und Bodenziele.

Über Bordfunk quaken Euch die Kollegen in Englisch an, alle geschriebenen Texte und Untertitel sind in Deutsch.

Eure drei Tierkumpane Peppy, Falco und Slippy weichen dabei nicht von Eurer Seite, fauchen und quieken Warnungen und Hilferufe ins Bordmikro. Neben der Kampferfahrung verfügt jeder Wingman über eine besonderer Gabe: Falco ist der beste Fighter und kennt jede Abkürzung, Technik-Frosch Peppy analysiert wiederum die Verteidigung jedes Endgegners und stellt Euch sein Knowhow in Form eines Energiebalken des Feindes zur Verfügung. Wird ein Kumpel abgeschossen, müßt Ihr für einen Level auf seine Talente verzichten. Erst danach rollt der reparierte Jagdraumer zurück in den Hangar und Ihr seid wieder komplett. *wi*

! Das beste Weltraum-Actionspiel, klare Sprachausgabe und die schönste 3D-Grafik im Nintendo-Universum - Fox und seine drei tierischen Wingmen haben den Sprung von 16- auf 64-Bit gemeistert. Zwischen zerbröselnden Asteroiden und kippenden Science-fiction-Monumenten sucht Ihr Euch einen Weg zu Andross verborgener Festung. Die stärkste Verbesserung zum Vorgänger liegt in der völligen Bewegungsfreiheit einiger Levels: Trickreiche Duelle gegen herumschwirrende Feinde (und ein Anti-Starfox-Quartett unter dem Kommando des grimmigen Sternenwolfs) bilden die optimale Abwechslung zu den pfeilschnellen Vorwärts-Flügen. Im Gegensatz zu "Mario Kart" und "Wave Race" ist die PAL-Anpassung gut. Nur ein geringer Geschwindigkeitsverlust gegenüber dem NTSC-Original nervt pedantische 3D-Piloten.

WINNIE FORSTER



Kinoreif: Die Massenschlacht gegen ein "Independence Day"-Mutterschiff ist ein dramatischer Höhepunkt des Spiels.



Extras sammelt Ihr beim Drüberfliegen: Jeweils drei goldene Ringe verlängern Eure Energieleiste (links oben).



Spielerisch und audiovisuell optimale 3D-Space-Opera mit beigelegtem Rumble-Pack – ein brillantes, aber etwas kurzes 3D-Ballerspiel.

Andere Versionen
Der spielerisch ähnliche Vorgänger "Starwing" (Japan & USA: "Starfox") ist für das Super Nintendo erhältlich, "Lylat Wars" gibt's exklusiv für das N64.

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.



Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !

Händleranfragen erwünscht

Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time & Callahan's C.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch 1 und 2
Bazooka Sue
Betrayal in Antara
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
"D", Evocation & Blown Aw.
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence & Safecracker
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (PC+PlayStation)
Fable
Fade to Black
Final Fantasy 7
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1 oder 2
Indiana Jones 3 und 4
Interstate '76
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Oddworld: Abe's Odyssey
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shadows of the Empire
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Thunderscape
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Com: Teil 2 & Apocalypse
Zork:Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH=Sammelheft

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

Playstation

G-Police dt	99,95
Bushido Blade us	109,95
MDK dt	99,95
Rock'n'Roll Racing 2 dt	89,95
Monopoly dt	89,95
Risiko dt	89,95
Flottenmanöver dt	89,95
Pandemonium 2 dt	99,95
Air Combat 2 dt	89,95
Rosco McQueen dt	89,95
Command&Conquer 2 dt	109,95
Nightmare Creatures us	109,95

NINTENDO 64

Extreme G dt	159,95
Golden Eye 007 dt	159,95
F1 dt	149,95
Clayfighter 63 1/3 dt	149,95
Top Gear Rally dt	149,95
3D Shooter dt	149,95
Cheatliste 20 Topgames	19,95

Neo-Geo Module

Super Sidekicks us	99,95
Super Sidekicks 2 us	149,95
Sengoku 2 us	129,95
Burning Fight us/jp	89,95
Fantal Fury 2 us	109,95
Viewpoint us	239,95
Last Resort us	159,95
Mutation Nation us/jp	119,95
Robo Army us/jp	119,95

Ständig Neo Geo Modul-Ankauf!

Komp. Modul/CD Liste anfordern
Wir tätigen alle gängigen Umbauten
Ankauf von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351-2526611
Faxangebote: 0351 - 2526606
Ladenpreise können abweichen

CYBER GAMES
Video & Computerspiele

N64 Software

Extreme G	129,--
F1 Pole Position	129,--
Clayfighter 63 1/3	139,--
Lambourghini*	129,--
Multi Racing Cham.	149,--
NFL Quarterb.Cl.*	129,--
Top Gear Rally	139,--
Wayne Gretzky	129,--
Goemon*	149,--
Bomberman 64	89,--
Mischief Makers	89,--

Order & Infoline:
0491 / 92806-31

Versandkostenfrei !

...auch PC-CD & Sony Playstation

N64 Software

*Diddy Kong Racing**	89,--
Wave Race	89,--
Super Mario Kart	89,--
Super Mario 64	89,--

N64 Hardware

Controller (bunt)	59,--
Rumble Pack	39,--
Multinorm Adapter	35,--
Controller Pack	39,--
Antennenkabel	29,--

Cyber Games
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491 / 92806 - 31
Telefax 0491 / 92806 - 18

Versand erfolgt per Post-Nachnahme* (3,50 NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,–. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.
*Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.





200.000 Hits pro Woche



Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospielen. Hier findet Ihr auch Messeberichte und Schwerpunktartikel.



Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.



Jede Woche vier aktuelle Tests – noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.



Interviews mit Programmierern und Spiele-produzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.



Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.



Das einzige deutsche WWW-Videospieleforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.



Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests **aller** Saturn- und Playstation-Spiele sowie Hunderte von Cheats und Tips.

www.logon.de/maniac

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spielegroßhandel

Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation
Saturn
N64
SNES

Händleranfragen unter:
Tel.:
07461/79001
07461/79002
Fax:
07461/79003





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Vom PC geblendet

Zu Eurem Editorial in MAN!AC 11/97 möchte ich meinen Senf abgeben: Ich selbst besitze verschiedene Konsolen und einen fetten PC (200 MHz-MMX, Monster-3Dfx-Karte). Auch ich war zunächst von der superflüssigen HiRes-Grafik der neuen PC-3D-Spiele geblendet. Sowas schaffen N64 und Playstation nicht! Aber die PC-Spiele-Power ist teuer erkauft: Allein meine 3D-Karte kostet soviel wie eine komplette Konsole und das ewige Konfigurieren und DirectX-Gewurschtel soviel Zeit wie ein Kindergeburtstag. Auch die Ladezeiten erhöhen sich ständig – schon mal das 3D-beschleunigte "Hexen 2" gespielt? Zudem sind viele PC-Spiele auch nach dem Release voller Fehler und im Design unausgewogen.
Unabhängig von der Technik ist auch das Gameplay – und darauf kommt's letztendlich an – moderner PC-Spiele noch nicht besser als das älterer Titel. Bei mir laufen immer noch LucasArts-Adventures und "Civilization 2" – angestaubte Spiele, die man grafisch getrost vergessen kann. Auch meine Konsolen sind seit dem Kauf meines Highend-PCs noch nicht abgemeldet!
Lange Rede, kurzer Sinn: Wenn die Konsolen netzwerkfähig werden, sich Nintendo unglaublichen Schwachsinn wie das fehlende RGB-Kabel in Zukunft spart und sich die Modul-Preise dem CD-ROM-Niveau anpassen, dann rüste ich meinen PC nicht mehr auf, sondern mache mit ihm nur noch das, wofür er am besten geeignet ist: Leserbriefe schreiben! Frank Weese, Bergisch Gladbach

Gratulation

...zum vierten MAN!AC-Jahr und besonders zur letzten Ausgabe. Endlich mal wieder ein XXL-Poster – das könnt Ihr ruhig öfters machen. Endlich auch wieder die "So bewerten wir"-Seite mit klaren Ansagen, was Ihr selbst zur Zeit so spielt. Bewertungen – top! Eure Infos zum DVD-Medium – top! Ein besonderes Lob an Eure Abo-Abteilung: Meistens kann ich mit einer heißen Tasse Kaffee schon am Samstag losschmökern. Macht unbedingt weiter so!
Jake (via AOL)

P.S.: Werden e-mails eigentlich auch auf die Mail-Seiten weitergeleitet oder muß ich mich mit Briefpapier und -marken rumärgern?

Wie Du siehst, finden auch e-mails (oder Briefe und Bilder auf Diskette, CD-ROM und Zip-Medien) ihren Weg auf die Leserbriefseiten – zumindest, wenn sie sich so freundlich zur MAN!AC äußern...
Danke für die aufmunternde Kritik!

Diffamierung

Der Leserbrief von Oliver Bose (MAN!AC 10/97) ist kaum ernstzunehmen: Wir Ihr bereits richtig kommentiert habt, krankten gerade Amiga-Spiele häufig an schlechtem Gameplay. So war bei der grafisch erstklassigen "Shadow of the Beast"-Reihe der zweite Teil praktisch unspielbar. Da Herrn Bose "Blast Corps", "Super Mario" & Co. "zuwider" sind, bleiben ihm die wirklichen Videospiel-Innovationen verborgen.
Seine negativen Bemerkungen über das N64 halte ich aufgrund meiner Erfahrungen sowie der meiner Freunde für oberflächlich und polemisch – einen sachlichen Kommentar sind sie in meinen Augen nicht wert. Olaf Gaide, Buseck

Die dauernde Diffamierung des Nintendo 64 geht mir zu weit. Warum müssen immer alle auf die nicht erworbene Konsole und deren Besitzer schimpfen? Die verschwommene Grafik des Nintendo 64, von der alle Welt spricht, ist mir bis heute nicht wesentlich aufgefallen. Außerdem kommt es auf die spielerischen Stärken an, und da sind Nintendo-Spiele den Konkurrenztiteln oft weit voraus. Ich bin mit "Mario 64" und "ISS 64" hochzufrieden und wünsche keiner Konsole das "Aus", denn Konkurrenz belebt das Geschäft.
Meine Fragen:
– Wie weit ist "Castlevania 3D"?
– Erscheint auch ein "Probotector" für das Nintendo 64?
– Wird es "Street Fighter EX plus Alpha" für diese Konsole jemals geben?
Martin Gramlich, Berlin

An "Street Fighter EX plus alpha" für das Nintendo 64 ist auch David Molke interessiert: Ob nun genau diese Variante für den 64-Bitter erscheint, ist nicht sicher. Daran, daß Capcom eine aktuelle "SF"-Version bereithält, glauben wir fest.
Über ein neues "Probotector" für das Nintendo 64 macht sich Konami seit zwei Jahren ernsthafte Gedanken – wann die überfällige Forstetzung erscheint, steht aber noch nicht fest. "Castlevania 3D" befindet sich noch im frühen Programmierstadium, wird aber mit Sicherheit noch vor "Probotector 64" ausgeliefert. Zum Thema "Konsolen-Bashing" abschließend noch Zitate aus dem längsten Leserbrief des Monats...

Nicht jeder genießt den Luxus, alle drei Next-Generation-Konsolen gleichzeitig zu besitzen und so verteidigen Eure Teeny-Leser ihre hart ersparte Konsole (und die dahinter stehende Firma) bis auf's Blut. (...)

Es folgt eine weit ausholende Erläuterung über Jorges (25) Lehr- und Wanderjahre, den Sinn des Lebens, und wie er persönlich in den Besitz aller drei Geräte kam. Schließlich die Erkenntnis, daß...

...es auf jedem Gerät mindestens drei Spiele gibt, die ich in's Herz geschlossen habe: Der japanische Saturn ist mir als Hardware am liebsten, id's Ballerspiel für das N64 hingegen das derzeit faszinierendste Spiel. Es ist keine Schande, wenn das Geld nur für ein System reicht, nur sollte man nicht aus Frust diese lächerlich kriegerische Einstellung haben und Geräte aburteilen, die man nicht kennt. Angesichts der vorweihnachtlichen Spieleflut hat man es auch als Multi-Konsolen-Besitzer nicht leicht. Die Qual der Wahl: Wer nicht superreich ist, hat keine Chance! Ich kann mir nicht mehr als drei N64-Import-Module kaufen, da Playstation und Saturn auch noch gefüttert werden wollen. Trotz dieser Problematik steht der "Black Belt" schon auf meiner "Most Needed"-Liste.
Kritik zu Eurem Blatt: Ich bin noch immer davon überzeugt, daß es zur MAN!AC keine Alternative gibt. Trotzdem habe ich den Eindruck, daß Spiele von Firmen, die Euch davor zum Tee eingeladen haben, immer eine gute Wertung...

Einspruch – umgekehrt ist's richtig: Regelmäßig Tee trinken wir nur mit Firmen, die auch gute Spiele machen.

...auch die Leserbriefauswahl scheint mit oft unpassend: Die Themen wiederholen sich und weisen z.T. nicht das geringste Niveau auf. Zuwider ist mir auch, daß Ihr Eure jungen Leser mit Details zu Brutalo-Spielen anstachelt. Beispiel "Golden Eye": Sind Infos wie "getroffene Gegner fassen sich an die Kehle" oder "Sadistische Spieler..." wirklich relevant?
Genau aufgrund dieser Sätze werden sich eine Menge Blut-Hirnis unter 20 dieses Spiel kaufen, um endlich Menschen hinrichten zu können! Als zukünftiger Spieldesigner erschreckt mich die Tendenz zur hemmungslos übertriebenen Gewaltdarstellung in dieser Branche. Spiele oder Amok-Simulationen? Nintendo ist sich bewußt, daß 85% ihrer Kunden unter 18 Jahre alt sind und hat ein Spiel wie "Golden Eye" dennoch entwickelt. Gewaltverherrlichung und -verharmlosung als Verdienstquelle. (...)
Eure "Last Resort"-Ecke finde ich recht erbärmlich.... Jorge Monteiro, Augsburg

...deshalb haben wir sie ja auch konsequent ausgebaut. And now to something completely different:

Shooter

Eure Sorgfalt beim Testen von Importspielen läßt nach! Warum wurden "Blastwind", "Gekirindan" und "Fantasy Zone" nicht getestet? Als Shooter-Liebhaber dreht sich mir leider der Magen um, wenn ich die Wertungen für "Terra Diver", "Salamander" und "Shien-

ryo" sehe. Daß Ihr das letzte Spiel auf "Sonic Wings"-Niveau stellt, zeigt, daß Ihr den Japano-Programmierern nicht den nötigen Respekt entgegenbringt. "Thunderforce 1 + 2" sind grafisch viel schlechter, weniger spannend arrangiert und wurden trotzdem höher bewertet – nur weil die Technosoft-Spiele auf dem Mega Drive mal gut waren? Anscheinend läßt Euch die Routine manchmal keine Zeit, die Spiele richtig zu genießen.
Auch Eure Nintendo-Euphorie stört mich: Ich kann an den 64-Bit-Spielen kaum etwas entdecken, was Playstation und Saturn nicht schon besser gemacht hätten. Stellt den Saturn-"Street Racer" mal gegen "Mario Kart" und vergleicht "Exhumed" mit "Golden Eye". Es ist erstaunlich, daß Ihr grafisch sehr simplen N64-Spielen so hohe Wertungen gebt. Trotzdem seid Ihr – nicht zuletzt aufgrund der bekrittelten Import-Tests – mein Lieblingsmagazin und bin froh,daß Ihr im Gegensatz zu einigen Mitbewerbern die Leserbriefe nicht zynisch kommentiert. Meine Alltime-Lieblingsspiele sind übrigens "Jimmy Connor's Tennis" auf dem Super NES, "Fire und Ice" und "Pirates" auf dem CD32 sowie "Combat" auf dem Atari VCS. Christian Timm, Prisdorf



Während der offizielle Testteil vollständig ist (alle PAL-Spiele in Deutschland werden besprochen), können wir in unserer Import-Rubrik nicht jede zweitklassige Japan-Veröffentlichung (hier Virgins "Gekirindan" für Sega Saturn) testen.

Hmm, exzentrische Auswahl an Lieblingsspielen – kein Wunder, daß Du die zynischen Kommentare anderer Redaktionen fürchtest. Deiner Kritik an unserer 64-Bit-Berichterstattung müssen wir aber widersprechen: "Grafisch sehr simple N64-Spiele" bekommen "hohe Wertungen"? Noch einmal alle zusammen: Die Grafik hat mit dem Spielspaß nur rudimentär zu tun und wird in unserer Wertung deshalb gesondert abgehandelt. Zu Deinen Beispielen: "Mario Kart" (Spielspaßwertung 82%) und "Street Racer" (Saturn-Wertung 81%) sind auch in unseren Augen fast gleichwertig, "Exhumed" aber mit "Golden Eye" zu vergleichen, geht etwas zu weit. Das Bond-Spiel löst das 64-Bit-Versprechen auch im Bezug auf die Spielmechanik ein und ist mindestens "eine Generation besser" als der BMG-Shooter. Spiel' "Golden Eye" doch einfach mal an – gegen Level-Design und Gegner-Animationen dieses Nintendo-Moduls wirkt "Exhumed" lustlos und veraltet.

Kaufentscheidung

Seit Juni 97 kaufe ich Euer Magazin und bin hellauf begeistert. Ich möchte mir eine neue Konsole zulegen und das wird zu 80 Prozent die Sony Playstation sein. Doch als ich das erste Mal von einer "Playstation 2" las, habe ich Bedenken bekommen. Wird die jetzige Playstation-Software auch auf der neuen Hardware laufen? Wieviele MBit wird sie haben? Und was ist überhaupt ein DVD-Speichermedium? Wird Sony der CD denn nicht treu bleiben? Bitte helft mir aus meiner 80-Prozent-Kaufentscheidung runde 100 Prozent zu machen. Auch in zwei bis drei Jahren möchte ich noch auf das richtige Pferd gesetzt haben. Deshalb habe ich auch keine Lust, 170 Mark für ein Modul auszugeben, das ich dann drei Jahre später (wenn Nintendo eine neue Konsole auf den Markt bringt) wieder wegwerfen kann. Denn wenn man NES und Super Nintendo betrachtet, ahnt man, daß die jetzigen Module wohl unbrauchbar werden.

Thomas Funk, Röthenbach

"Abwärtskompatibilität" ist das ungelöste Versprechen der Videospiel-Branche: Keine der neuen Konsolen kann die Spiele für das Vorgängergerät verarbeiten. Anfang der 90er-Jahre, als die 8-Bit-Generation von der 16-Bit-Technologie abgelöst wurde, erschienen Spezial-Adapter, die den Software-Austausch möglich machen. Seit Playstation, Saturn und Co. ist auch das nicht mehr möglich. Trotzdem ist die Lage nicht ganz so kritisch wie von Dir befürchtet: Eine Nintendo-Konsole, die nur drei Jahre lang mit frischen Spielen versorgt wird, haben wir bislang noch nicht erlebt. Die Lebenserwartung beträgt in der Regel das Doppelte, also fünf bis sechs Jahre. Nintendos Game Boy wird wahrscheinlich noch zehn Jahre nach seiner Markteinführung mit neuen Spielen versorgt...
So brauchst Du Dir auch über den Playstation-Nachfolger noch nicht den Kopf zu zerbrechen: Er ist bei Sony zwar fest geplant, wird jedoch frühestens in zwei Jahren erscheinen. Willst Du wirklich solange auf die "übernächste Generation" warten? Welche Bauteile der Konzern für seine "Playstation 2" verwendet, ist auch noch nicht sicher. DVD als Massenspeicher wäre der CD-ROM recht ähnlich und sogar abwärtskompatibel. Sollte Sony ein DVD-Laufwerk für die Playstation 2 verwenden, heißt das trotzdem nicht, daß Deine alten Spiele auf diesem Zukunftsgerät laufen: Zwar schluckt das DVD-Laufwerk alte CD-ROMs,doch die CPU wird voraussichtlich mit dem darauf enthaltenen, angestaubten Programm-Code nichts mehr anfangen können. Abwärtskompatibiltät für Videospiele – wir glauben auch in Zukunft nicht daran.
Ach, ja: DVD (Digital Versatile Disc) als "Playstation 2"-Massenspeicher erscheint uns – wie an dieser Stelle bereits mehrfach berichtet – nicht unbedingt wahrscheinlich. Sonys eigenes Minidisc-Format (zumindest unter japanischen Audio-Fans sehr beliebt) ist eine echte Speicher-Alternative und ähnlich wie Nintendos angekündigtes 64DD sogar beschreibbar.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Ulrich (au, freier Mitarbeiter), Ulrich Steppberger (us, freier Mitarbeiter)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Pandemonium 2", © BMG/Crystal Dynamics
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

CLASSIC REPLAY

DENKSPIELE

"IT IS THE NINETIES AND THERE IS TIME FOR...KLAX" (KLAX, 1990)


Grenzfall: "Lode Runner" ist kein reinrassiges Denkspiel, tummelt sich seit '83 aber auf jeder Konsole (Bild: PC-Engine).

Graue Grübel-Vorzeit

Die Definition des Genres Denkspiel ist eine heikle Sache. Unserer Meinung nach gehören traditionelle Brettspiele wie Schach, Dame, Go und Reversi nicht dazu, auch „Vier gewinnt" lassen wir nicht gelten. Ebenso grenzen wir neumodische Strategie-Epen wie „Command & Conquer" aus. Unter Denkspielen verstehen wir kleine, pfiffige, leicht verständliche Grübeleien, die mit Cleverness und meist einer Portion Geschicklichkeit gemeistert werden – bestens verkörpert vom besten Denkspiel aller Zeiten, der russischen Erfindung „Tetris".
Allerdings kam auch die Generation von VCS-, Intellivision- und Coleco-Spielern in den Genuß von Knobeleien. Allen voran Activision lieferte hochklassige und innovative Spielkonzepte: Mit dem Verschiebe-Puzzle „Happy Trails" (entwickelt von Carol Shaw, der ersten weiblichen Videospiel-Programmiererin) und dem fernöstlich angehauchten „Zenji" untermauerte die US-Company ihre damalige Kreativ-Hoheit. Dummerweise erschienen die beiden Spielspaß-Perlen kurz vor dem Crash 1983/84, so daß der kommerzielle Erfolg weitgehend ausblieb. Etwa zur gleichen Zeit entwickelte das japanische Team Thinking Rabbit mit „Sokoban" ein Kisten-Verschiebe-Spiel, das mit Erscheinen der PC-Version sämtliche Büroarbeit lahmlegte. Dank Updates und Remakes ist der Knobel-Knüller bis heute im Gespräch.
Je simpler die Grundidee, desto fesselnder das Spiel: "Sokoban" (siehe Kasten) ist der beste Beweis für diese altbekannte These, die insbesondere bei Denkspielen Geltung hat.



"Zenji" ist eines der meist unterschätzten Denkspiele und erschien für Coleco (Bild), Atari 5200 und einige Heimcomputer

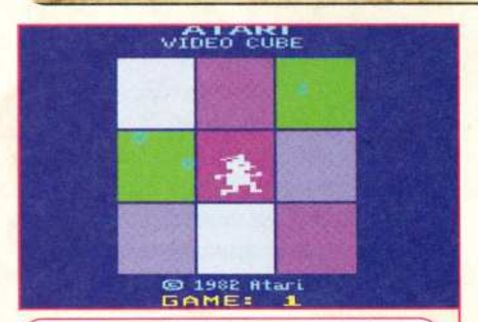
IN MEMORIAM



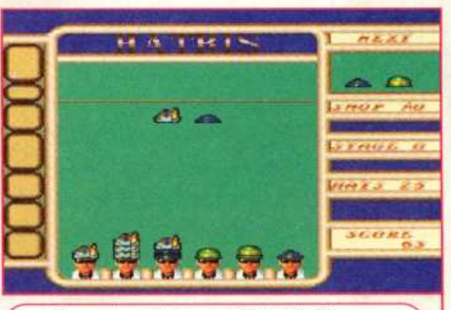
Sokoban (ASCII, 1983)

Noch bevor der Russe Alexey Pajitnov mit "Tetris" eine weltweite Massen-Hysterie auslöste, grübelten zig-tausend Japaner über ihren MSX-Computern. In "Sokoban" sollten sie Kisten von einer Ecke eines Labyrinths in die andere schieben – und sich dabei nicht in ausweglose Situationen manövrieren. Spannung ohne Action: Im Gegensatz zu den meisten anderen Denkspielen kommt "Sokoban" ohne Geschicklichkeits-Elemente aus und fesselt mit purer Logik. Gelungene Umsetzungen gibt's für praktisch alle Konsolen bis ins 16-Bit-Zeitalter (Bild: MSX). Updates für 32- und 64-Bit-Systeme sind leider unwahrscheinlich.

KONSOLE	MSX Computer	JAHR	1983	WERTUNG	* * * * *
BEMERKUNG	Kisten schieben in unendlich vielen Levels: Völlig unhektisches Denkspiel mit hohem Suchtfaktor.				



1982 veröffentlichte Atari mit "Video Cube" eine kaum spielbare Version des "Zauberwürfels" ("Rubik's Cube") fürs 2600



Einer der witzigeren "Tetris"-Clones ist "Hatris" (ebenfalls von Pajitnov erdacht), in dem Ihr unterschiedliche Hüte stapelt (Bild: PC-Engine).

Tetris & die Folgen

Die Zylinder-Knobelei „Tetris" hat wie kein anderer Titel das Image der Spielebranche positiv beeinflußt: Raus aus dem Freak-Ghetto, rein in den Zeitgeist. Kaum einer konnte sich dem genial einfachen Spielkonzept entziehen – bis heute sind Hunderte von offiziellen Nachfolgern und halbgaren Clones für alle nur erdenklichen Systeme erschienen. Nintendo hatte frühzeitig den richtigen Riecher, sicherte sich über Bullet Proof Software die exklusiven „Tetris"-Rechte und gründete den Game-Boy-Erfolg auf dem legendären Zweispieler-"Tetris" via Link-Kabel. Dem russisch/japanischen Siegeszug wollten die Amis nicht nachstehen und konterten mit „Shanghai", das insbesondere auf dem Amiga Kult-Status erreichte. Ziel war es, eine Pyramide aus 144 fernöstlich bepinselten Steinen pärchenweise abzutragen. Mit der passenden Musik fast schon eine Art Meditation...



Ataris "Chip's Challenge" ('89) ist eines der kompliziertesten, aber auch innovativsten und umfangreichsten Denkspiele. Entwickelt wurde der Lynx-Hit von Epyx.

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 | 1966 | 1967 | 1968 | 1969 | 1970 | 1971 | 1972 | 1973 | 1974 | 1975 | 1976 | 1977 | 1978 | 1979

IN MEMORIAM



Klax (Atari, 1990)

Im Zuge der "Tetris"-Euphorie präsentierte Atari 1990 einen ungewöhnlichen Spielautomaten: Kein Beat'em-Up, kein PS-Motodrom, sondern ein Denkspiel. "Klax" debütierte als einzige wichtige Knobelei in den Arcade-Hallen und wurde erst danach für Konsolen umgesetzt. Ein mehrspuriges Förderband transportiert verschiedenfarbige Bausteine, die Ihr entsprechend stapelt. Dabei müßt Ihr in jedem Level bestimmte Aufgaben lösen, die sich auf das Aussehen Eurer Bauwerke beziehen. Die Heimversionen waren durchgehend hervorragend, sogar eine VCS-Fassung ('90) und eine etwas unübersichtlichere, aber spielbare Game-Boy-Variante sind erschienen. Trotz überragender Kritiken und leidlich gutem Verkaufserfolg gab's leider keine Fortsetzung.

KONSOLE Atari Lynx **JAHR** 1990 **WERTUNG** ✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG *Brillante Geschicklichkeits-Knobelei in authentischer Fassung: Spielspaß ohne Verfallsdatum!*

Erstaunlicherweise passierte nach „Tetris" ('85) und „Shanghai" ('86) lange Zeit nichts mehr, erst Anfang der 90er-Jahre schwappte uns eine mächtige Grübel-Welle entgegen. Einige Firmen variierten das „Shanghai"-Konzept („Ishido" von Accolade), andere funktionierten den Zylinder zum Farbtopf um („Columns" von Sega). LucasArts modifizierte das Verschiebe-Puzzle mit „Pipe Mania", Atari begeisterte dank „Klax" mit einer der innovativsten Knobel-Neuheiten. Mit einer dicken Portion Physik sprach Dynamix 1992 die intellektuellen Tüftler an: „The incredible Machine" war eine harte Knobel-Nuß und konnte nur mit eiserner Konzentration Bild für Bild gelöst werden.

Lust auf Lemminge

Ganz anders ermunterten uns die Engländer zum Grübeln: Die Insulaner gaben sich nicht mit ganz so simplen Konzepten à la „Tetris" und „Columns" zufrieden, sondern stellten uns vor etwas komplexere Aufgaben. So erfand DMA Design mit den „Lemmings" ('90) eines der populärsten Spiele aller Zeiten, das mit etlichen (weniger erfolgreichen) Fortsetzungen bedacht wurde. Eine Gruppe von hirnlosen Lemmingen wartete auf die Befehle des Spielers – egal ob sie Brücken bauen oder sich selbst in die Luft sprengen sollten.

Die beste Denkspiel-Auswahl findet bis heute Ihr auf dem Game Boy: Umsetzungen fast aller Highlights und körbeweise Original-Tüfteleien halten Euch jahrelang am Grübeln. *mg*



Vom Amiga auf 8- und 16-Bit-Konsolen: Hilflose "Lemmings" wurden von abermillionen Spielern gequält.



"Dr. Mario": Einer von unzähligen "Tetris"-Clones auf dem Game Boy, dem ultimativen Tüftler-System.

Mit Beginn der "Tetris"-Hysterie entwickelte sich ein Lizenzstreit zwischen Nintendo und Atari. Atari entwickelte zwar rechtsgültig einen "Tetris"-Spielautomaten, ihre Umsetzung fürs NES mußten sie jedoch kurz nach Veröffentlichung einstampfen (hoher Sammlerwert). Nintendo hatte sich nämlich alle Rechte an "Tetris"-Heimversionen gesichert und bot eine eigene (wenn auch schlechtere) NES-Version an. Dazu kam, daß Atari (unter dem Tengen-Label) seinerzeit "eigene", also nicht von Nintendo geprüfte oder gefertigte NES-Module in den USA anbot. Atari zog dies über Jahre hinweg durch und verwöhnte die NES-Fans mit durchaus guten Fassungen ihrer Arcade-Hits.



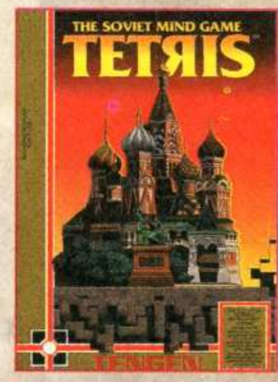
Drei erfahrene Spiele-Helden auf Puzzle-Abwegen: Links vergnügt sich "Bomberman" im Zylinder, daneben stapelt "Pac-Man" hoch. Sogar die "Street Fighter" puzzeln neuerdings.

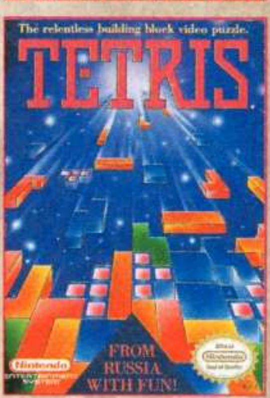


Taitos "Puzznic" debütierte in der Spielhalle und wurde erstklassig für Super NES und PC-Engine (Bild) konvertiert.

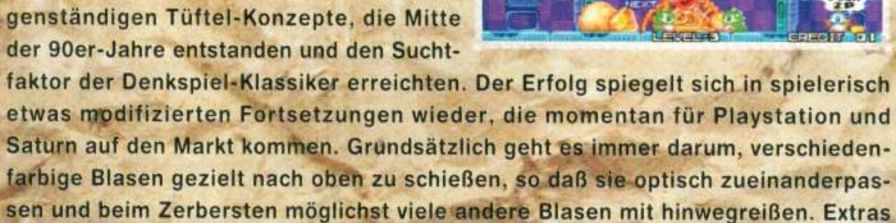


Farbliche Zuordnung im Zylinder: "Columns" wurde von Sega erdacht, aber im Lauf der Zeit großzügig lizensiert (Bild: PC-Engine-Version).





IN MEMORIAM



Bust a Move (Taito, 1994)

...hieß ursprünglich "Puzzle Bobble" und wurde für das SNK-Spielhallensystem Neo Geo entwickelt. Wenig später durften auch finanziell weniger betuchte Gambler mitgrübeln und auf ihren Normalpreis-Konsolen Blasen an die Decke knallen. "Bust a Move" ist eines der wenigen eigenständigen Tüftel-Konzepte, die Mitte der 90er-Jahre entstanden und den Suchtfaktor der Denkspiel-Klassiker erreichten. Der Erfolg spiegelt sich in spielerisch etwas modifizierten Fortsetzungen wieder, die momentan für Playstation und Saturn auf den Markt kommen. Grundsätzlich geht es immer darum, verschiedenfarbige Blasen gezielt nach oben zu schießen, so daß sie optisch zueinanderpassen und beim Zerbersten möglichst viele andere Blasen mit hinwegreißen. Extras und ein guter Zweispieler-Modus würzen die Action-Knobelei

KONSOLE Neo Geo **JAHR** 1994 **WERTUNG** ✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG *Blasen-Bauwerke mit Bub und Bob: Innovative Neuzeit-Grübelei mit jährlichen Updates.*

Das NES erscheint in Japan, der C-64-Heimcomputer im Rest der Welt. Prarllel dazu kommt in Japan...

...mit "Sokoban" für das MSX-System kommt der erste Denkspiel-Klassiker auf den Markt.

In der Sowjetunion erfindet Alexey Pajitnov die Zylinder-Knobelei "Tetris" und läutet damit einen Denkspiel-Boom ein.

Die USA kontert russische "Tetris"-Attacken mit "Shanghai"



Die Game-Boy-Version von "Tetris" entpuppt sich als "bestes Denkspiel aller Zeiten". Das Mega Drive erscheint in Japan

Mit "Columns" reagiert Sega auf den "Tetris"-Hype im Nintendo-Lager. Das Super Nintendo erscheint in Japan.

"Incredible Machine" von Dynamix bringt Physik ins Spiel...und beschert Denkspiel-Fans nach langer Zeit wieder ein innovatives Produkt.

Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.



Keiner kann die meist einfallslosen "Tetris"- und "Columns"-Clones für die 16-Bitter mehr sehen...

1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995





Preissturz in der Nintendo-Rubrik: Während die raren Importspiele immer noch für ca. 100 Mark in Euren Briefkasten wandern, können sich selbst arme MAN!AC-Redakteure einen Preis von 45 bis 55 Mark pro PAL-Modul leisten. Ansonsten herrscht allgemein vorweihnachtliche Hektik: Während verwirrte Kleinanzeigenkunden ihre Anzeigen per Telefon stornieren, bin ich damit beschäftigt, Berge von Zuschriften nach den passenden Coupons zu durchwühlen. Ergo, überlegt Euch bitte vorher, was Ihr anbieten wollt! Euer Olli.

SUCHE

NINTENDO

Für SNES: Dragon Quest3, Final Fantasy5, Tales of Phantasia, Treasure Hunter G, Secret of Mana3. Verkaufe Lufia2, Mystic Quest (GB), nur Berlin! Tel. 030/6021566

Für SNES: Utopia, Sim Ant, Sim Earth, Populous1+2, Joe & Mac, Mega-Lo-Mania, Final Fantasy2+3, Super Scope mit Spiel (PAL), Tri-Star-Adapter. Alles nur mit Anleitung & guter Verpackung. Tel. 0481/73793

N64 + Spiele, egal ob Import oder PAL. Suche auch noch jede Mange GB-Spiele + Super Bomberman4 für SNES. Tel. 0641/970424

Spiele & Zubehör für Nintendo 64, z.B. Blast Corps us, Golden Eye us, Starwing64 us/jp, Rumble Pak, Gamekiller, Pads u.s.w.
Tel. 08807/91996
(evtl. AB, Tel.-Nr. hinterlassen!)

N64 + Spiele, suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen für SNES, NES, GB & Sony PSX.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

SNES-Spiele: Langrisser, Mario RPG us, New Horizons us, Street Fighter Alpha2 us/dt, Longraiser. Nur mit Verpackung & Anleitung, suche auch Orge Battle us & diverse Animes. Tel. 07431/3980

Kaufe & tausche **Spiele für N64, Playstation & Saturn**. Auch Sammlungen mit Konsole, suche auch noch diverse SNES-Spiele.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Alte und neue Rollenspiele für SNES, auch us-Games!
Joachim Geiger, Ulrich-Rösch-Weg1, 88239 Wangen.

Kaufe & tausche **N64, PSX, Saturn, SNES, MD** u.s.w. Spiele, Konsolen & ganze Sammlungen! Einfach anrufen und anbieten, hole selber ab oder Postweg 100% seriös und schnell. Ruft jetzt an:
Tel. 0711/546362

Mario RPG, Fire Emblem2, BoF1, Robotrek, Secret of the Stars, Earthbound, Arcus Odyssey, Y's3. GB: FF3. MD: Arcus Odyssey, Y's3. MCD: Lunar2, Vay, Dark Wizard.
Tel. 04308/839 oder
Tel. 0431/6487449 (Klaus)

Secret of Mana2 jp, zahle gut!
Tel. 089/3591685

N64 & Spiele evtl. auch us/jp.
Tel. 0171/8300280

Tausche Mario64 gegen Waverace64 oder Mario Kart64 und Pilotwings64 gegen Shadow of the Empire. Tel. 05305/3144

Nintendo 64 & Sony PSX mit Spielen, suche auch Neuheiten, Konsolen & Sammlungen für SNES, NES, MD, Saturn & Game Boy. Bitte meldet Euch unter:
Tel. 0641/97424 (Kirsten)

SEGA

Sega Nomad und Mega-Drive-Spiele, PS-Lenkrad & Pedale. Orok Mayer, Waldstr.21, 78098 Millingen.

MD-Spiele: Tiger Heli, Elemental Master, View Point, Raiden, Flying Shark, Twin Hawk & andere Kult-Shooter zum Kaufen oder Tauschen (alles außer N64-Schrott).
Tel. 040/860113 (evtl. AB, Christian)

Saturn-Importe: Dynasty Wars2, Warriors of Fate2, Strikers'45, Do Don Pachi (Don Pachi2), Dungeons & Dragons Collection, Guardian Heroes, Fighting Force u.a.
Tel. 040/60911043

PLAYSTATION

Tausche PS & N64-PAL-Spiele! Habe z.B. Porsche Challange, V-Rally, WC4, Mario Kart, Waverace u.s.w. Suche z.B. ISS64, Abe's Od., Exhumed, Lost Vikings2.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Command & Conquer (PAL), zahle 50 DM. Tel. 07348/21497 (Martin)

Playstation mit Zubehör und Software, Zuschriften an:
Daniel Riemer, Dr. Peter Jord Str.40, 02625 Bautzen.

Ankauf von **Spielen und Konsolen** für Playstation & N64, egal ob PAL, us oder jp. Kaufe fast alles (Auch Car-Hifi-Geräte An- & Verkauf).
Tel. 0171/2372312 (Mirko)

Wanted! **Sony PSX** + Spielesammlung, suche auch N64 + Spiele sowie Neuheiten, Sammlungen, Geräte & Zubehör für alle Systeme von Nintendo & Sega.
Tel. 0641/970436 (Monika)

Günstige **Sony Playstation + Spiele**, Game Boy + Spiele & N64 + Spiele. Kaufe auch komplette Sammlungen oder einzeln, auch NES + Spiele-Angebot erwünscht unter:
Tel. 0561/8701586 (Monika)

Tauschparnter für PS & N64, PAL-Spiele! Habe & suche neuere Spiele, habe z. B. Rage Racer, Porsche Challenge, Mario Kart, Egoshooter. Suche z.B. Exhumed, Lost Vikings, V-Rally, ISS64, Hexen u.s.w.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Kaufe & tausche Spiele für Playstation, N64, SNES oder Neuheiten für Saturn (auch Importspiele!).
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Kaufe & tausche Spiele für Playstation, N64 & Neuheiten für Saturn. Kaufe auch Sammlungen mit Konsole!
Tel. 04774/991104 (Rainer)

EXOTEN

Suche **Spiele & Zubehör** für PC-Engine (jp!): Cards, CDs, System-Cards, Pads, Multiplayeradapter, us-Adapter + Spiele u.s.w. Suche außerdem Virtual Boy-Module (alles bis auf Tennis, Wario Land & Vertical Force). Tausche auch gegen Atari2600-Module, SNES-Module, PC-Shareware-CDs & -Spiele, Atari 2600-Junior-Konsole, PSX-Spiel "Blazing Dragons" und anderen Krimskrams. Tel. 08807/91996
(evtl. AB, Tel.-Nr. hinterlassen!)

Rollenspiele für folgende Systeme: PC-Engine, NES, Game Boy, Game Gear, PC, Mega CD, Playstation, Saturn, SNES & Master System. Verkaufe auch für alle oben stehenden Systeme!
Tel. 0172/280034813 (Richard) oder Tel. 0172/8370714 (Fr ab 14:30 Uhr, sonst ab 16:30 Uhr, Stefan)

Neo Geo + Spiele, 3DO + Spiele & sonstige Exoten und Oldies. Tausche oder kaufe, schreibt an: Michael Ziegler, Kochstr.4, 29451 Dannenberg.

SONSTIGES

Kaufe & tausche N64, PSX, Saturn, SNES, MD u.s.w. Spiele Konsolen & ganze Sammlungen! Einfach anrufen und anbieten, hole selber ab oder Postweg 100% seriös und schnell. Ruft jetzt an:
Tel. 0711/546362

Kaufe & tausche Spiele für Playstation, N64 & Neuheiten für Saturn. Kaufe auch Sammlungen mit Konsole!
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Sega Master System2-Spiele, nur Rollenspiele & Adventures.
Tel. 03445/200840 (Uwe)

Dringend **MAN!AC 1/2/7/11** von '94, zahle je bis 10 DM.
Warda, Goldbergstr.64, 45894 Gelsenkirchen.

Resident Evil Club! Interessiert? Dann schreibt mit einem rückfrankierten Umschlag an:
Dennis Hageow, In der Hörn 30, 21035 Hamburg.

Wer verkauft mir seine **Playstation** mit oder ohne Spiele, Spiele auch einzeln? Suche außerdem SNES oder N64, sowie Game Boy und NES, möglichst günstig, kaufe auch komplette Sammlungen! Ruft an:
Tel. 05543/592

Playstation oder N64 mit Spielen, suche auch andere Konsolen und Spiele, z.B. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nintendo, NES, Mega Drive, Saturn, auch ganze Sammlungen. Ruft an:
Tel./Fax 05543/592

VERKAUFE

NINTENDO

N64-Spiele: Super Mario64 60 DM, Pilotwings 60 DM, Shadow of the Empire 90 DM & Turok 90 DM.
Tel. 05222/6919 (Marko)

N64-Spiele: Starfox64 + Rumblepak jp 119 DM, Star Wars64 us 89 DM, Gretzky Kockey us 89 DM, Prügelspiel 99 DM, Turok us 99 DM, Mario64 jp 59 DM, Waverace64 jp 59 DM. Tel. 08654/479807
(ab 18 Uhr, Daniel)

(Ver)kaufe & tausche **Games für SNES, PSX, Saturn & Mega Drive**. Habe z.B. FF2+3, Chrono Trigger, Thunderforce3+4, Gynoug, Hellfire, V-Rally und viele mehr...
Tel. 04962/5190 (ab 17:30 Uhr)

Nintendo 64-Games: Turok us 120 DM, Blast Corps us 130 DM, Prügelspiel us 120 DM, Waverace dt 70 DM, Mario64 us 70 DM, 1 Meg-Memory Card 30 DM. Alle absolut neuwertig! Tel. 07571/4818

Der Tri-Star-Adapter ist besonders für Importfans interessant: Steckt Ihr das Zubehör in Euer Super NES, steht Euch das Spiele-Repertoire des NES zur Verfügung. Neben deutschen Modulen könnt Ihr auch japanische und amerikanische Spiele starten. So kommt Ihr in den Genuß von Klassikern wie "Final Fantasy" und "Dragon Quest".

SNES + SGB + 8 Spiele (S. o. Evermore, J. Park, Pac2, Plok & Hulk) für 400 DM. Game Boy + 6 Spiele (T2, True Lies, Wrestling) für 199 DM. Super Game Boy 50 DM, SNES- & GB-Spiele 30-70 DM. Power Rangers & Kirby Dream je 60 DM. Tel. 07631/13875

Turok uncut, Pilotwings64, Mario Kart64, Mario64, Star Wars, alles PAL-Spiele für ca. 50-80 DM. Löse meine Playstationsammlung auf: Namco-Pad für Soul Edge, sonstige Pads, 30 Spiele, alle Hefte (MAN!AC, Mega Fun u. s. w.), Toppreise, Zugreifen.
Tel. 07541/72844

Tausche Turok uncut gegen anderes PAL-Spiel für N64! Meldet Euch bei: Tel. 089/4307389
(Commander Frankman)

SNES + 4 Spiele + Pad (in gutem Zustand) nur komplett, Preis VHS. Suche auch gut erhaltene PSX (zahle drauf). Tel. 08821/50239
(ab 18 Uhr, Benjamin)

SNES + 12 Spiele (Zelda, Asterix & Obelix, Super Tennis, Secret of Mana, F-Zero u.s.w.) + 2 Pads, teilweise ohne Anleitung & Verpackung für 320 DM VB. Tel. 02590/1575

N64-Spiele Blast Corps und Hexen (beise us).
Tel. 03375/200803 (Phillip)

Super NES + 2 Pads + 7 Spiele (DK Country1+2, Power Rangers, Street Fighter2, Super Mario World, Sim City, Hulk) für nur 380 DM.
Tel. 02234/709759 (Chris)

N64-Games Turok, Pilotwings & Fifa64, alle dt, nur zusammen für 200 DM. Tel. 07821/61736

Nintendo 64 + Spiele (Turok, Mario, Mario Kart, J. League P. Striker jp.) + Adapter + Memory Card + 2 Pads zu absolut fairem Preis. Alles neuwertig! Bitte anrufen unter:
Tel. 06420/1616

N64 + digital RGB- & us/jp-Umbau + orginal 220V-Netzteil + 2 Pads + 4-fach Memory Card + Golden Eye + Pad-Verlängerung + angepaßtem RGB-Kabel für Festpreis 500 DM. Versand per NN.
Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr)

RPG-Sammlung, z.B. NES us, FF2-3, BoF1-2, Lufia, FF2-3 für GB, nur alles zusammen. Habe noch viel mehr, verkaufe auch PSX, PCE, Sega, Neo Geo u.s.w. Ruft an unter:
Tel. 0172/8370417 (ab 16:20 Uhr)

N64-Games (alle PAL): Star Wars SotE 50 DM, Mario64 45 DM, Waverace64 45 DM, Turok 70 DM, Mario Kart64 50 DM.
Tel. 05105/4831 (ab 18 Uhr)

SNES + 12 Spiele (z.B. Street Fighter Alpha2, Terranigma, Flashback, Mr. Nutz), alles PAL für 200 DM oder Tausch gegen eine Playstation. Ich verkaufe auch alles einzeln, aber teuer...
Dennis Opalla, Johannisthaler Chaussee372, 12351 Berlin.

SNES: Super Pinball, F1, Donkey Kong Country, Super Conflict, Rampart us, Wings2 us je 55 DM. Sim City, Flashback, Humans, Mecarobot Golf us, EDF us, Castlevania4, Arcana us, Probotector, T2 Day, Weaponlord je 45 DM. Tel. 030/6258637

N64 us + 2 Pads + 2 Memory Cards + Adapter + 4 Spiele + Spannungswandler VHB 700 DM. PS-Spiele PAL & us ab 35 DM. Tigershark + The Hive + 2 CDs + Ballerspiel + Andretti Racing u.s.w. Alte Zeitschriften (MAN!AC, Mega Fun, Next Level). Tel. 089/3138254

Super NES + 100 Spiele + Zubehör (Maus etc.) nur zus. für VB 8000 DM: Habe zu gut wie alles, z.B. Exoten wie Bahamut Lagoon jp, Ogre Battle u.s.w. Tel. 030/2618283

Nintendo 64 + Spiele (Turok, Mario, Mario Kart, J. League P. Striker jp.) + Adapter + Memory Card + 2 Pads zu absolut fairem Preis. Alles neuwertig! Bitte anrufen unter: Tel. 06420/1616

N64-Spiele (PAL): Waverace, Pilotwings, SotE je 45 DM. Turok 60 DM. NTSC-Module: MRC, Starfox, Blastcorps je 90 DM. Adapter, SVHS-Kabel je 25 DM.
Tel. 03501/447017 (ab 18 Uhr, Sven)

Turok dt + SotE 130 DM.
Tel. 04101/27172 (ab 16 Uhr)

Verkaufe & tausche **Spiele für N64 & PSX**, z.B. N64-USA: Turok, Blast Corps, Ego-Shooter, Prügelspiel, Goldeneye ab 90 DM. PSX-USA: Resident Evil DC, Lost World, Prügelspiel, Nightmare Creatures. 15 PAL-Games, Magazine us/jp!
Tel. 09261/93104

SEGA

Nights + Pad 60 DM. Sim City2000, Pro Pinball, Alien Trilogy, Shell Shock, Euro'96, Virtua Fighter2, Manx TT, Tohshinden Remix, Fighting Vipers, Soviet Strike, X-Men CotA, Dark Savior, Street Fighter Alpha, Command & Conquer für je 42 DM. Tel. 02225/3850

Saturn + 7 Spiele + 2 Pads 450 DM. Spiele 40-70 DM. Multi Mega (CD-Pl.) + 10 Spiele 450 DM. MD2 + 9 Spiele + ARP2 300 DM. Spiele 35-60 DM. Myst, J. Bazooka, V. Goal, Pitfall, ,Pete Sampras, E. Jim je 40 DM. Tel. 07631/13875 (AB, Frank)

MD-Spiele: Addams Family2 & Rise of the Robots für je 45 DM. Alex Kid, Lemmings2, Captain Amerika, Rocket Knight Adventure, Fantasy Zone für je 35 DM. Theme Park, Landstalker je 50 DM.
Tel. 034322/42660 (16-19 Uhr, Jörg)

Saturn-Spiele PAL: Mysterie Mansion, Darius Gaiden, Clockwork Knight, Panzer Dragoon1+2, Daytona USA, Cyber Speedway, 5 Demo CDs, Rayman nur zusammen für 200 DM.
Tel. 03928/82979 (Morris)

Saturn + 3 Pads + Adapter + 3 Games (VF, Remix & PD) für VB 250 DM. Habe noch für 40 DM: Daytona CCE, Tomb Raider, F. Vipers, Exhumed. Für 30 DM: Thunderhawk, Mystaria, Rayman, PD2, Sega Rally, Streetfighter Alpha, Bug us, Alien us, Fifa96 20 DM.
Tel. 07746/2505 (ab 20 Uhr, Victor)

18 Saturn-Games: Tomb Raider, Virtua Fighter2, Nights into D., Dark Savior, Story of Thor2, Command & Conquer, King of Fighters95, Sim Ciry2000, Mystaria, Daytona USA & CCE, Theme Park u.a.
Tel. 04925/318 (Mo, Mi, Fr) oder Tel. 04925/2229 (Meenard)

Mega Drive + 2 Pads + 6-Button-Pad + 8 Spiele (Samurai Shodown, Sonic 3D, Super Street Fighter2) für nur 299 DM (ales gut erhalten). Wer die Sachen abhohlt, bekommt einen Farb-TV dazu! Tel. 04751/5283

Saturn-Spiele: 3D-Shooter, das ultimative Prügelspiel, Need for Speed je 50 DM. Euro96, Daytona USA je 20 DM oder Tausch gegen Ballerspiel, Actionspiel, Memory Card. Tausche auch N64-Spiele, nur ernst gemeinte Anrufe. Tel. 02603/505970

Sega **Saturn** PAL + Ballerspiel + Gun + Manx TT, in sehr gutem Zustand für 300 DM. Tel. 0651/9930294

MD-Spiele: Sword of Vermilion, Centurion Defender of Rome, Prügelspiel, Pulseman jp. Master System-Spiele: Miracle Warriors, Populous, Spellcaster. Außerdem 15 3DO- und MCD-Spiele zu verkaufen.
Tel. 036445/64292
(ab 20 Uhr, Sascha)

Sega **Saturn** (Multinorm) + 4 Spiele + Demo-CD für 280 DM. Mega Drive + Mega CD + 4 Spiele jeweils für 200 DM. Evtl. Tausche von Saturn gegen Playstation. Tel. 09331/89334

PLAYSTATION

Firo & Klawd 40 DM, Super Sonic Racers 35 DM, Destruction Derby2 65 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, Parodius 40 DM, International Track & Field 50 DM oder Tausch gegen andere Games.
Uwe Heimbach, Köln-Berlinerstr.42, 44287 Dortmund.

Total NBA96 50 DM, Extreme Games 40 DM, Parodius 30 DM, alles zusammen 100 DM. Tausche auch die drei Spiele gegen Abe's Oddysee, Micro MachinesV3 oder Final Fantasy7. Bitte nur PAL!
Tel. 04488/6111 (Dennis)

PSX + 2 Pads + Memory Card + 10 Spiele (u.a. V-Rally, Command & Conquer, Resident Evil, Formel1, Ballerspiel, Sim City2000), sehr gut erhalten (NP 1400 DM) für only 700 DM. Gabriel Schauf, Linienstr.154, 10115 Berlin. Tel. 030/2831394

Suikoden, Crow-City, Legacy of Kain je 50 DM. Zero Devide, NBA Jam TE, Incredible Hulk, Disruptor, Burning Road, X2 je 35 DM.
Tel. 07531/26884

Tausche Contra dt, Battle Arena Toshinden3 jp gegen Adidas Power Soccer, International97 oder Battle Arena Toshinden3.
Tel. 038735/45662 (Basti)

Tausche & verkaufe mit Lösung: Myst, Fade to Black, Discworld, Soviet Strike, Resident Evil, Defcon5, Legacy of Kain, WC3, Warhammer, Alone in the Dark, Alien, Tomb Raider. Suche X-Com, Baphomets Fluch, Vandal Hearts.
Tel. 06283/50419

Formel1, Powerplay Hockey, Track & Field. Außerdem für Saturn: Rayman, Vic. Goal, Madden97, Fighting Vipers, Sega Rally, Nights Controller. Suche Bushido Blade für PSX! Tel. 02362/43807 (ab 15 Uhr)

Hexen 70 DM, Parodius 40 DM, Pandemonium 70 DM. Alles kaum benutzt. Tel. 09573/7407
(13-19 Uhr, Giovanni)

PS-Spiele: Legacy of Kain 70 DM, Exhumed 70 DM, World Cup Golf 30 DM. Tel. 040/7688995 (ab 18 Uhr)

Playstation-Umbau für japanische und amerikanische Spiele: 10 Minuten-Service, auch Postversand als Bausatz. Einfach anrufen unter:
Tel. 02664/990161 oder
Fax 02664/990162

Playstationspiele: Blam! Blam! Machinehead 25 DM, Disruptor 25 DM, Thunderhawk2 35 DM, Destruction Deby 15 DM, Resident Evil 35 DM, Battle Arena Toshinden 15 DM. Suche Command & Conquer & Formel1. Martin Parziak, Warburghof8, 30627 Hannover.

PSX-Spiele: Tomb Raider, Porsche Challenge je 70 DM. Pandemonium 50 DM, The Incredible Hulk 30 DM.
Tel. 04321/68805 (Björn)

Wipeout2097, Ridge Racer Revolution, Williams Arcade Geatest, Soviet Strike, Romance4 Wall of Fire us je 65 DM. Alien Trilogy us, Extreme Games us, Wipeout, NHL Face Off je 45 DM incl. Porto etc. Tel. 030/6258637

PSX-Topspiele: Wild Arms + Playersguide us für 80 DM, Command & Conquer 50 DM.
Tel. 04344/6140

16 PS-Spiele: Formel1, Spider, The Need for Speed, Egoshooter, Need for Speed2 & Sim City2000, Preise auf Anfrage. Pro Kauf 1 Demo CD umsonst!
Tel. 02246/3431 (ab 14 Uhr)

Pandemonium, Return Fire, Resident Evil je 60 DM. Magic Carpet, Adidas Power Soccer je 45 DM. Assault Rigs, Discworld je 40 DM. True Pinball 49 DM. Suche Tempest X3, Spot3 für je 50 DM.
Tel. 0271/370122 (Thorsten)

PS-Spiele: Egoshooter 60 DM, Disruptor 45 DM, Lifeforce Tenka 65 DM. Tel. 07329/7130

King of Fighters96, Final Fantasy4, Lost World, Biohazzard, Wargods, Saga Frontier, Street Fighter Ex, Warcraft2, Frontmission, Langrisser, Marvel Super Heroes, Tomb Raider2, Dynamite Heady. MD 10 DM. Tel. 0251/212846

(Ver)kaufe & tausche **Games & Konsolen** für PSX & N64. Habe ca. 40 Spiele, z.B. für PSX V-Rally, Excalibur, Overblood, Shooter, Beat'em Up sowie Importe Egoshooter, Time Crisis, AC2, FF7 u.s.w. ab 30 DM. Tel. 09261/93104

Formel1 60 DM, Exhumed 50 DM oder Tausch gegen andere Playstationspiele. Tel. 07572/9344

Neuwertige **Soft- & Hardware:** Soviet Strike 60 DM, Battle Arena Toshinden2 55 DM, Mad Catz-Lenkrad 90 DM. Alles 100% ok, Achtung HOT: Habe noch zwei besondere Prügelspiele auf Anfrage!
Tel. 039267/9180
(ab 17 Uhr, Christof)

PSX-Spiele: NBA Jam, NBA96, 3D-Game je 35 SFR. Formel1, Disruptor, Street Fighter Alpha2, Toshinden2, Wing Commander3, Theme Park, NHL Face Off je 55 SFR. Verkaufe auch NBA-Shirts für 45 SFR (Stack, Cebal (ÖS)).
Tel. 061/7813061
(ab 17 Uhr, Jonas, Schweiz)

Spielepaket: Destruction Derby, Return Fire, Street Fighter the Movie, Cyber Speed, Formel1 für 100 DM! Tel. 030/9338453
(ab 18 Uhr, Ingo, Berlin)

PSX + Memory Card + Pad + 3 Demos + PSX-Magazine + 4 Topspiele (Tomb Raider, Command & Conquer, Porsche Challenge & Sim City2000), erst 3 Monate alt für 500 DM. Tel. 039957/21210 (Maik)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Verkaufe & tausche **PS-Games**: Tekken2, DD2, F1, V-Rally, Actionspiel, NBA97, Toshinden, Baphomets Fluch, Wipeout je ab 30 DM! Alles PAL und in sehr getem Zustand, außerdem Predatorgun und PS-Mouse. Tel. 05681/930433

Rage Racer 60 DM, Legacy of Kain 50 DM, Gunship 35 DM, Resident Evil 40 DM, Street Fighter Alpha2 35 DM. Tel. 03695/605710 (Markus)

PSX-Spiele: Tekken, Adidas Power Soccer, Fifa96, Total NBA96, Destruction Derby je 30 DM. Formel1, Tomb Raider, Andretti Racing, Destruction Derby2 je 40 DM, alles zusammen 300 DM. Tel. 0208/761401

PS + 33 Games (Rage Racer, Tomb Raider, Command & Conquer, Porsche Challenge, Vandal Hearts) + 4 Memory Cards nur komplett für 2650 DM. Tel. 02842/50280

PSX-Spiele: Rebel Assault2, Mechwarrior2 je 50 DM. Soviet Strike, Warhammer je 30 DM + Versandkosten. Tel. 0231/291682

Über **50 Sony-Spiele**, z.B. War Craft2, Tekken2, FF7 us, Fifa97 u.s.w. Tel.0171/8300280

Crash Bandicoot us, Resident Evil us, In the Hunt jp, Ridge Racer Revolution jp nur komplett für 140 DM. Tel. 0211/704538 (Christian)

Umgebaute PSX + Street Fighter Zero jp + 120 Block-Memory Card + RGB-Kabel zusammen für 360 DM. Tel. 02153/72761 (Sa-So 10-18 Uhr, Martin)

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele**, biete Formel1, Sim City2000, Tomb Raider, Kings Field, V-Rally, VHS und suche noch eine Playstation. Tel. 03838/313236

VRF-1 Lenkrad mit Pedalen für 70 DM. Excalibur 40 DM. Tel. 0641/490356

Tomb Raider 40 DM, Porsche Challenge 40 DM, Rage Racer 55 DM, Formel1 25 DM, Jumping Flash2 30 DM, alles PAL. Bushido Blade jp 70 DM, Topzustand (Verpackeung & Anleitung). Tel. 030/4714483 (Kay)

Resident Evil 50 DM, Alien Trilogy & Ballerspiel je 40 DM. Ridge Racer & Novastorm je 30 DM. Brutales SNES-Prügelspiel gegen Gebot, Rise of the Robots (SNES) 15 DM. Alle Spiele wie neu und dt. Tel. 0201/552394

Tomb Raider2, Resident Evil DC, Formel1 1997, Abes Odyssee u.v.m. Alles weit unter Neupreis! Öfters probieren: Tel. 06821/21924 (Thomas, evtl. AB)

V-Rally 59 DM, Syndicate Wars 59 DM, Legacy of Kain 55 DM, Command & Conquer 65 DM, Formel1 50 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, alles PAL und in Topzustand. Tel. 02161/665188 (ab 19 Uhr, Stefan)

Verkaufe & tausche **Spiele für PS & N64**: Soul Edge, Tobal No.1 jp, FF7 us, Abes Odyssee, V-Rally, Crow dt. Verkaufe auch 160 Zeitschriften für 300 DM (nur zusammen). Tel. 02551/80842 (18-22 Uhr)

RRR, Sim City, Star Gladiator (alle PAL) je 50 DM. Street Racer (PAL), Speed King (jp) je 40 DM. Time Crisis mit Guncon jp 130 DM. Tel. 06351/45824 (nur WE!)

EXOTEN

Atari Lynx + Spiele (Checkered Flag, Toki, Chips Challange, Lemmings, Desert Strike, Zalor Mercenary, Scrapyard Dog, Blue Lightning, Shanghai, Klax, Casino & Prügelspiel), nur komplett mit Anleitung & Verpackung für 570 DM oder Tausch. Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Neo Geo-CDs günstig anzugeben, auch Tausch möglich. Tel. 07362/3371 (ab 18 Uhr, Peter)

Achtung Neo Geo-Sammler und Einsteiger! **Neo Geo** + 2 Boards + 10 Module für VB 850 DM inkl. org. Verpackung. 1A-Zustand, biete noch 40 Neo Geo-Module zum Tausch an! Verkaufe orginalverpackten Sega Saturn + Zubehör + 8 Spiele für VB 750 DM. Suche Neo Geo CD-Gerät + Spiele! Bei Interesse: Tel. 08431/41991 oder Tel. 08431/2564

MAK 150 DM, Platinen ab 40 DM, tausche auch! Scart-Umschalter 7-fach 100 DM. Suche N64, Nomad, Virtual Boy. Kaufe defekte Konsolen und TV-Platinen, suche auch 3DO & Pocket-GB. Tel. 08232/6575

Neo Geo + 2 Controller + RGB-Kabel + Memory Card + 6 Module (incl. Viewpoint, Last Resort, Samurai Shodown) für VB 950 DM. Tel. 0551/484037

Neo Geo RGB-Umbau/60 Hz + 30 Module + 2 Joysticks + Memory Card für gerade mal 2500 DM. Tel. 0731/76634

Neo Geo: Biete Module, CDs, Grundgeräte & MVS-Module. Platinen: Pang3, Hellfire, Magic Sword, Mystic Warriors u.a. Saturn-Importe: Gekirindan, KoF96, Striker45 und viele mehr. Suche auch Platinen! Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)



Phillips CDi-Player 470 + CDs (7th Guest, Chaos Control, Micro Machines, Braindead13, Lemmings, Christmas Crisis, 2 Spielfilme, 3 Demos) + Game Pad + Portsplitter für 499 DM VB. Tel. 05681/4976

Stop! Verkaufe **Spiele und Geräte** für fast alle Systeme (Windjammers, Viewpoint, FFRB, SSK3, 1-Ultimate, Raiden Trad, Snatcher...). Suche N64, PS + Spiele, Platinen, PC-Elt, NGCD, NG + Module (KoF, Panic B.), MD, Jaguar-Spiele. Tel. 0221/699101 (15-21 Uhr)

NG-CD-ROM, NG-CDs, NG-Module, Saturn-Importe, Platinen: Hellfire, Magic Sword, Pang3, Thunder Hoop u.a. Suche Thunder Dragon1+2, Raiden2, Truxton2, Gunnail, Xexex, In the Hunt u.a. Einfach anbieten: Tel. 06108/76715

OLDIES

Atari2600 (1a-Zustand) + Drehregler + Empire Strikes Back + Jedi Arena + Return of the Jedi + Gyruss + Super Cobra + Action Force + Hero + Q-Bert + Ghostbusters + Megamania + 5 Atari-Spiele gegen Höchstgebot. Tel. 08222/8220

Atari7800 + Spiele (Euro + us) Preis VB. Verkaufe außerdem Colecovision-Module und Philips-Konsole. Tel. 0911/466808

130 CBS-Colecovision-Spiele ab 20 DM pro Stück, 25 MB-Vectrex-Spiele ab 30 DM pro Stück, 24 Atari2600-Spiele (neu) für 20 DM pro Stück, 45 Sega Master System-Spiele für 25 DM pro Stück. Dazu reichlich Geräte & Zubehör! Genaue Titel- & Zubehörliste in 12-seitiger Broschüre für 3 DM in Briefmarken (wird bei Kauf erstattet). Gerhard Engel, Weisestraße12, 12049 Berlin. Tel. 030/62706063

SONSTIGES

Stop! Verkaufe **Topspiele & Geräte** für Saturn, SNES, Neo Geo, Neo Geo CD, 3DO, Jaguar, Mega Drive, Mega CD, 32X, MAK, PC-Engine & Lynx. Suche Sammlungen und Einzelstücke jeder Art (außer Oldies, NES & MS). Tel. 0221/699101 (ab 15 Uhr, Markus)

Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 15 32X-, 20 Saturn-, 8 Jaguar-, 10 SNES, & 15 3DO-Spiele + Zubehör! MD1 (50/60 Hz), Super Scope + 6 Spiele, Menager, Lightgun (3DO)! Shareware CD-ROMs mit bis zu 500 Progs je 19 DM. PG-Soundkarte 32 Wavetab.! Tel./Fax 02421/971596

Wipeout2097 45 DM. Nascar Racing (PC) & Sidewinder 3D Pro (PC). Tel. 07354/7195 (Stefan)

Atari Jaguar-Tips & Tricks-Hefte je 40 DM. VCS7800 + 2 Spiele + Netzteil 140 DM. 520ST (1MB/Tos1.4/2-fach DD-Drive extern) + Originalspiele + TV-Kabel für 120 DM. Tel. 02243/5229 oder Tel. 0171/2840430

(Ver)kaufe & tausche alle **Videospiele und Konsolen**, die es gibt (us/jp/dt). Kaufe auch ganze Sammlungen. Playstation, Atari Jaguar/2600/7800/Lynx, Sega Saturn/Mega Drive/ Master/Nomad/ Game Gear/32X/CD, Nintendo N64/SNES/NES/Game Boy/Virtual Boy, 3DO, Colecovision, PC Engine, Vectrex, FM Towns Mary, CDi, Amiga CD32, Mattel, Neo Geo (CD/Modul), PC-Spiele, Video CD's, Laserdiscs, DVD u.s.w. Ca. 550 Titel, anrufen lohnt sich! Tel. 08341/67792 (20-24 Uhr)

PC-486 + Monitor + Windows u.v. Zubehör! Infos auf Anfrage, außerdem verkaufe ich Turok us für N64, Preise auf Anfrage. Suche Dark Rift (N64/us) und Mission Impossible. Tel. 06036/2996 (Carl)

Verschiedene **Computermagazine,** z.B. Total, Next Level, Fun Vision, PC Spiel, Fun Generation, Gamepro, Playstationmagazin! C. Niegsch, 42657 Solingen. Tel. 0212/811247

Über **300 Videospiele** für MD/MCD/32X, Master System, Saturn, Playstation, SNES, Jaguar, Atari ST, Zubehör, Hefte, beim MD auch viele us/jp-Titel, Liste anfordert unter: Tel. 030/258637

Turbo Express + org. jp-Adapter + 5 Games 450 DM. Engine RGB j 140 DM. Engine Games j. Vectrex Scheibe Minestorm. Saturn Board sw neu, Saturn jp-Importe, Multimega PAL-neu 200 DM. Super Game Boy us, Axelay jp, Brawl Brothers us, Contra us, Cool Spot us, Cybernator us, Darius Twin us, Devil Crush jp, EDF us, Earthworm Jim2 us, Gradius3 us, Jungle Book us, Prügelspiel + Sound CD us, Legend us, Lost Vikings us, Metal Warriors us, Pop'n'Twindbee jp, Rendering Ranger jp, R-Type jp, Sonic Wings jp, Sprigan Powerd jp, Super Ghouls'n'Ghosts us, Super Metroid us, Super Nova us, Super Turrican us, Thunderspirits us. Tel. 06172/25451 (WE, Heiko)

Tamagotchi, ein toller Cybertyp! Tel. 09351/99846

Über **50 Spiele** für PSX/Saturn/N64 abzugeben, auch Neuheiten + Importe, Liste anfordern oder anrufen: Michael Senderek, Lange Gewann 21, 57299 Burbach. Tel. 0171/6900331 (ab 18 Uhr)

N64 us + viel Zubehör + 7 Spiele für 1000 DM. 3DO + 7 Spiele für 200 DM. Tel. 07152/75755

LCD-Projektor Sharp XV-320P (301158 Pixel), ideal für Film, TV & Videospiele: 76cm-304 cm Bilddiagonale möglich! 7 Monate alt, statt 3000 DM nur noch 1999 DM VHB. Tel. 06021/73808 (Dominik)

N64-Spiel Mario64 55 DM, Saturn-Spiele Nights 25 DM und Shinobi 20 DM. PSX-Spiele Formel1 45 DM und Fifa97 45 DM. Tel. 07621/10355 (Manuel)

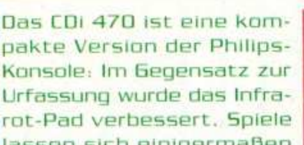
SNES- & Mega Drive-Spiele ab 15 DM zu verkaufen. U.a. Rollenspiele, Action, Sport u.s.w. oder Tausch (3:1) gegen N64-Spiele oder 2:1 gegen PS-Spiele. Habe ca. 130 Spiele, ruft an: Tel. 030/34706700

Cheats, Codes zu über 220 Games für PSX, Saturn & N64 auf einer PC-Disc (DOS/WIN/VGA/Mouse-support), Vollversion 10 DM! Demoversion 3D bei: S. Szczygiel, Klein-von-Tiepold-Str.16, 26721 Emden.

Diverse Konsolen: Sony PSX + 10 Games + RGB + Chip, Sega Saturn + 4 Games. PSX-Spiele Tobal No.2, Indy, Bushido Blade, Fighters Impact, Street Fighter Ex u.v.m. Heimkino zu verkaufen! Tel. 07263/2489

Nintendo 64 + teures Zubehör und ca. 10 Games, Sony PSX + 10 Games (jp). PSX-Games: Fighting, F1-97, Marvel Heroes, Dragon Ball Z, Cool Boarders, Ghost in the Shell, Banco Projektor. Tel./Fax 07263/2489

Cheats & Codes zu über 330 Spielen für PSX, Saturn & N64. Auf Disk für DOS/Win-PCs, mind. 286'er + VGA, Vollversion nur 10 DM! S. Szczygiel, Klein-v.-Diepold-Str.16, 26721 Emden.



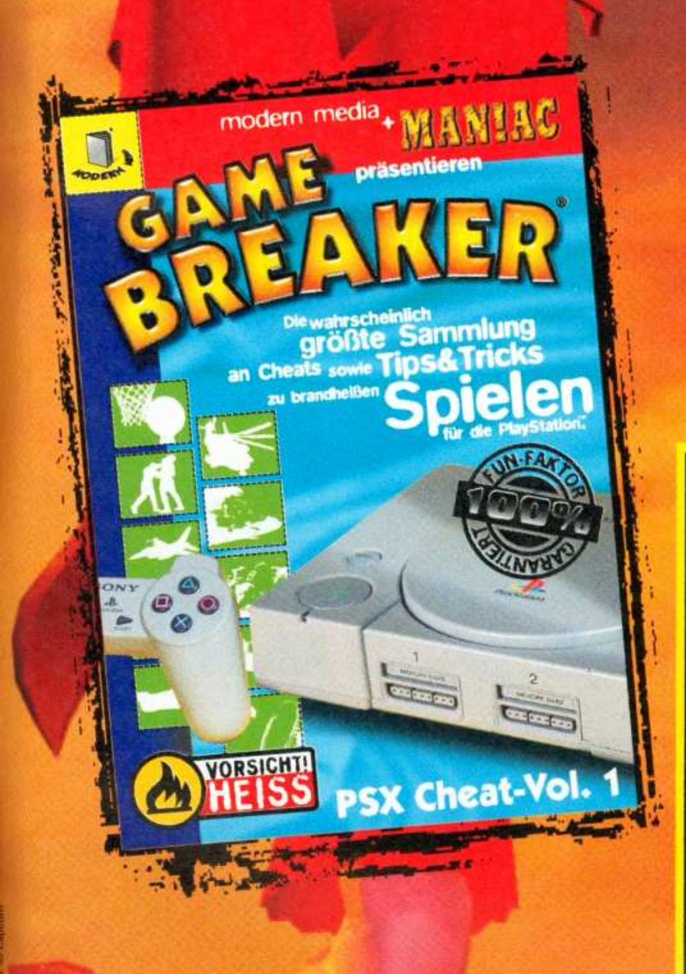
Das CDi 470 ist eine kompakte Version der Philips-Konsole: Im Gegensatz zur Urfassung wurde das Infrarot-Pad verbessert. Spiele lassen sich einigermaßen flüssig steuern. An der Vorderseite befindet sich außerdem ein Anschluß für ein normales Philips-Joypad, das wir Euch wärmstens ans Herz legen: Die Infrarot-Übertragung ist nicht besonders zuverlässig.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo dann nicht mehr, gebt Ihr uns kurz vorher Bescheid oder ignoriert Ihr einfach die neue Rechnung! Euer Abo bestellt Ihr bei: Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

LESER WERBEN LESER

So einfach könnt Ihr **24,80 Mark sparen**: Überzeugt Ihr einen Freund oder Bekannten, MAN!AC zu abonnieren, schicken wir Euch kostenlos und sobald das Abo bezahlt ist das Playstation Tips&Tricks-Buch "GAME BREAKER" zu!



JA! Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr: ____________ Kreditinstitut: ____________

Bankleitzahl: ____________

ICH WILL ABONNIEREN:	ICH BIN WERBER UND WILL DIE PRÄMIE!
Name, Vorname	Name, Vorname
Straße, Hausnummer	Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort	PLZ, Wohnort
Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift * (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) *(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)	Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



Videospieler mit ausreichend Kleingeld streben nach dem optimalen Spielvergnügen: Extras wie Lenkrad und Lichpistole sind bei der abendlichen Spielesession ein Muß und locken haufenweise Kumpels vor den Bildschirm. Bei der Wahl der Hardware stellen sich jedoch dem Spieleneuling einige Fragen: Welches Zubehör gibt es für meine Konsole? Funktionieren Bildschirm-Waffen mit allen Fernsehern? Nicht verzagen, MANIAC fragen! Euer Olli.

KNOW-HOW!

Lade-hemmung

Wer eine Bildschirm-Waffe für Playstation oder Saturn besitzt und seinen Videospiel-Dungeon mit neuster Fernsehtechnik ausgestattet hat, kennt das Problem: Lichtpistolen verweigern bei 100-Hz-Geräten den Dienst. Als Alternative bleibt nur eine Schießerei mit Pad und Fadenkreuz – oder die Ballersession auf Opas Monokiste.



TIP
Achtung beim Kauf eines neuen TV-Geräts: Auf modernen 100 Hz-Fernsehern funktionieren keine Bildschirm-Waffen. Entscheidet vor dem Kauf, ob Ihr Eure Konsole mit einer Lichtpistole ausstatten wollt.

Der Grund ergibt sich aus der Funktionsweise einer Lichtpistole: Eure Waffe ist in der Mündung mit einer Fotozelle bestückt, die Lichtsignale aller Art wahrnimmt. Sobald Ihr den Abzug drückt, färbt sich der Bildschirm für ein "Bild" (also bei PAL-Geräten für 1/50 Sekunde) schwarz; alle Bereiche, die Ihr treffen könnt, leuchten hingegen weiß. Habt Ihr im Augenblick des Schusses die Pistole auf einen weißen Bildschirmbereich gerichtet, registriert die Waffe einen Treffer und leitet das entsprechende Signal an Eure Konsole weiter. Technisch gesehen schießt Ihr also nicht auf den Bildschirm, sondern der Fernseher mit Lichtsignalen auf Euch! Da sich jedoch mehrere Gegner zur gleichen Zeit auf dem Bildschirm tummeln, muß Eure Konsole noch das getroffene Ziel bestimmen. Dazu errechnet das Programm die Zielkoordinaten Eures Schusses, indem es sich merkt, zu welchem Zeitpunkt des Bildaufbaus der Treffer registriert wurde. Die Programmierer nützen zu diesem Zweck eine spezielle Speicherstelle Eurer Konsole, die die vertikale Position (Bildschirmzeile) des Elektronenstrahls des Bildschirms enthält. Die horizontale Position bestimmt das Programm anhand der vergangenen Millisekunden nach dem Sprung in eine neue Bildschirmzeile. Da diese Methode aufgrund der kurzen Zeit ungenau ist, ergibt sich die horizontale Streuung der meisten Bildschirmwaffen. Anhand dieser Koordinaten ermittelt das Programm nun den getroffenen Gegner. Um eine genauere Treffsicherheit zu gewährleisten, ist die "Guncon" von Namco via Kabel mit dem Videoausgang der Playstation verbunden: Die Waffe wertet das Bildsignal Eurer Konsole aus und kann so die genaue Position des Elektronenstrahls bestimmen. Da die neuen 100-Hz-Fernseher das Bild Eurer Konsole digitalisieren und mit doppelter Bildwiederholungsrate auf den Bildschirm zaubern, stimmt das Timing nicht mehr und Treffer sind nicht möglich. Eine Ausnahme ist die Bazooka für das Super Nintendo, die per Infrarotsensor die Ausrichtung der Waffe bestimmt. Nintendo-64-Spieler müssen zwar auf eine Lightgun verzichten, dafür wird ihnen beim RGB-Problem geholfen: Die neue RGB-Kabel-Generation von GT (siehe letzte Ausgabe) zeigt gestochen scharfe Bilder. Im Vergleich zum alten Importumbau fallen Euch leichte Schatten (bei heller Schrift) nur auf, wenn Ihr mit der Nase am Monitor klebt – in der Praxis merkt Ihr den Unterschied kaum. *oe*



ZUBEHÖR FÜR NEXT-GENERATION-KONSOLEN

	Nintendo64	Playstation	Saturn
Lichtpistole	Nicht erhältlich	Verschiedene Modelle mit Autoreload-, Dauerfeuer- und Mehrfachschuß-Option sowie aufsteckbarem Laserpointer von 50 bis 100 Mark	Verschiedene Modelle mit Autoreload-, Dauerfeuer- und Mehrfachschuß-Option von 50 bis 90 Mark
Lenkrad	Verschiedene Modelle mit Pedalen von 120 bis 160 Mark	Verschiedene Modelle mit Pedalen von 130 bis 150 Mark	Verschiedene Modelle mit Pedalen von 110 bis 150 Mark
Dauerfeuer-Joypad	Verschiedene Modelle von 50 bis 60 Mark	Verschiedene Modelle ab 40 Mark	Verschiedene Modelle ab 50 Mark
Analog-Joypad	Liegt der Konsole bei	Analogpad von Sony, japanisches Original mit Rumble-Option (europäische Version nachrüstbar) ab 60 Mark.	Analogpad liegt dem Spiel "Nights" bei, zusammen ab 80 Mark erhältlich.
Maus	Nicht erhältlich	Maus von Sony für etwa 50 Mark (mit Mauspad 60 Mark)	Nicht erhältlich

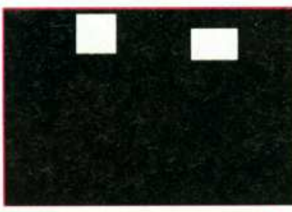


Die neue RGB-Kabel-Generation von GT-Elektronik bietet eine noch bessere Nintendo-64-Bildqualität



TIP
Die neue RGB-Kabel-Generation von GT-Elektronik (Tel. 07621/44609) merzt die Fehler des Vorgängers aus und bietet bestmögliche Bildqualität auf neuen PAL- und Import-Geräten des Nintendo 64.





Zielt Ihr auf weiße Flächen, registriert Eure Waffe einen Treffer: Auf langsamen 8-Bit-Konsolen ("Duck Hunt", NES) könnt Ihr beim Schuß die weißen Flächen deutlich erkennen.

FACHBEGRIFFE

Elektronenstrahl
Lichtimpuls, der Zeile für Zeile über den Bildschirm flitzt (bei PAL 50 Mal pro Sekunde) und Fernsehbilder zeichnet.

100-Hz-Fernseher
Flimmerfreie Fernseher-Generation, die das Bild digitalisiert und mit doppelter Bildwiederholungsrate anzeigt.



Fotozelle
Elektronisches Bauteil, das bei Lichteinstrahlung Stromfluß zuläßt: Mit einer Linse erreicht die Lichtpistole eine genaue Ausrichtung.



LAST RESORT



Euer Flehen nach mehr Tips & Tricks wurde erhört. Ab sofort versorgen wir Euch mit tonnenweise Cheats, Paßwörtern und Codes. Habt Ihr Probleme mit einem "Croc"-Endgegner oder setzt Euch ein Bunker in "Command & Conquer" schwer unter Druck? In der neuen Rubrik "Nachgefragt" könnt Ihr Euch direkt an die Kollegen wenden, die Euer Spiel getestet haben. Schreibt einfach an den "Tipsteufel" (Adresse unten). Viel Spaß beim Schmökern, Euer Olli.

WARCRAFT 2

PS Mit den Paßwörtern von Jens Letsch aus Oberröblingen sollten die Orc-Kriege für Euch kein Problem mehr darstellen. Andreas Esser aus Deiven fügt noch ein paar Codes hinzu:

NSCRN - Karte an
GLTTRNS - Ressourcen Menschen
MKTS - schneller
DCKMT - Kompaß Orcs

LEVEL	PASSWORT
2	MBSHTM
3	HSTHSH
4	TTCKNZ
5	HTLBRD
6	DRLGZ
7	GRMBTL
8	TYRHND
9	BTTLTD
10	PRSNRS
11	BTRYLN
12	BTTLTC
13	SSLTNB
14	GRTPRT

LEVEL	PASSWORT
2	RDTHLL
3	RCSTHS
4	SSLTNH
5	RCTLBR
6	BDLNDS
7	FLLFST
8	RNSTNT
9	RZNGFT
10	DSTRCT
11	DDRSSQ
12	TMBFSR
13	SGFDLR
14	FLLFLR

DRIFT KING

PS **9999999 Punkte:** Um alle Punkterekorde Eurer Kumpels zu schlagen, haltet Ihr im "Genki"-Logobild folgende Tasten auf dem zweiten Joypad gedrückt:

Start + L1 + L2 + R1 + ↓

Betätigt die Tasten bis zum Erscheinen des Titelbilds und startet dann den Einspieler-Modus. Ihr beginnt mit unglaublichen 9999999 Punkten!

SOUL BLADE

PS **Geheim-Charaktere:** Prügelfan Lukas "Li Long" Huber verrät Euch, wie Ihr die geheimen Kämpfer freispielt.

1. Um den Piratengeist Soul Edge zu steuern, müßt Ihr den Arcade-Modus mit jedem Charakter durchspielen, gleichzeitig verändert sich auch das Titelbild.

2. Wer Han Myong anwählen will, muß ebenfalls den Arcade-Modus mit allen Schlägern durchspielen und anschließend mit Seung Mi Na und Hwang Sung nachsetzen.

3. Evil Siegfried erscheint, wenn Ihr den Edge-Master-Mode mit Siegfried besteht.

4. Spielt den Edge-Master-Modus mit Sophia durch und Sophia 1 erscheint.

5. Sophia 2 tritt an, wenn Ihr den Edge-Master-Modus mit allen Kriegern besteht!

NUCLEAR STRIKE

PS **Paßwörter:** Mit unseren Paßwörtern verhindert Ihr locker den Atomkrieg.

LEVEL	PASSWORT
1	Junglewar
2	Cutthroats
3	Countdown
4	Plutonium
5	Macarthur
6	Armageddon

RESIDENT EVIL DC

PS **Items x 2:** Zombiejäger Renè Sieling aus Bremen hat die Nase voll von der spärlichen Munition und folgenden Trick herausgefunden. Um alle Extras doppelt einzusacken (z.B. sechs Farbbänder statt nur drei) geht Ihr vor Spielbeginn auf den Schwierigkeitsgrad "Advanced" und haltet ca. 4 Sekunden → gedrückt. Klickt nun auf "Advanced", und die Schrift färbt sich grün.

MITMACHEN & GEWINNEN!





Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, dann seid Ihr kurz davor, Euch kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole zu verdienen. In jeder Ausgabe bringen wir je drei Exemplare ausgewählter Titel für Nintendo 64, PlayStation und Saturn unter die Leute. Diesmal könnt Ihr "Lylat Wars", "Last Bronx" und "Nuclear Strike" abstauben. Los geht's: aufschreiben & abschicken!

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



MOBILE SUIT GUNDAM

Level Select: Wer im Mech-Abenteuer alle Levels anwählen möchte, hält im Intro vor dem Titelbild folgende Tasten gedrückt:

L2 + R1 + Select + ←

RAPID RACER

Cheatcodes: Gebt die untenstehenden Cheats statt Eures Namens ein ("_" steht für ein Leerzeichen).
Der Porsche-Cheat funktioniert nur, wenn Ihr den Spielstand von einer Memory Card ladet, die schon bei "Porsche Challenge" in Gebrauch war. Die meisten müßt Ihr obendrein erst im Einspieler-Modus ausprobieren, bevor Ihr sie in andere Modi übernehmen dürft.
Timerstop: Sebastian Berndt verrät Euch, wie Ihr an beliebiger Stelle die Stoppuhr anhalten könnt. Geht einfach in den Pause-Modus und haltet folgende Tasten gedrückt:

L1 + L2 + R1 + R2

CODE	EFFEKT
_BOA	Boot-Cheat
_QAK	Enten-Cheat
HURR	Hurricaneboat
_DAY	Tagstrecken
_NIT	Nachtstrecken
RRIM	Spiegelstr.
FRAC	Fraktalstr.
WINR	Quit = 1.Platz
BXTR	Porsche-Cheat
D__1	Tagstr.1
D__2	Tagstr.2
D__3	Tagstr.3
D__4	Tagstr.4
D__5	Tagstr.5
D__6	Tagstr.6
M__1	Spiegelstr.1
M__2	Spiegelstr.2
M__3	Spiegelstr.3
M__4	Spiegelstr.4
M__5	Spiegelstr.5
M__6	Spiegelstr.6
N__1	Nachtstr.1
N__2	Nachtstr.2
N__3	Nachtstr.3
N__4	Nachtstr.4
N__5	Nachtstr.5
N__6	Nachtstr.6

SALAMANDER DELUXE PACK

Alle Waffen: Mit der Neuauflage der Videospiel-klassiker kommen auch die alten Cheats ans Tageslicht. Der folgende Trick funktionierte seinerzeit bei beinahe jedem Konami-Spiel ("Contra", "Nemesis" etc.): Beachtet bitte, daß dieser Trick nur einmal pro Level oder Leben klappt. Geht bei "Salamander 1" oder "Life Force" in den Pause-Modus, drückt folgende Tasten nacheinander und setzt anschließend das Spiel fort:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

BOMBERMAN

Um den gewitzten Bomberman zu überlisten, braucht es schon mehr als eine simple Tastenkombination: Wer auf drei Extraleben im "Normal"-Modus nicht verzichten möchte, muß zwischen 10 und 11 Uhr antreten. Alternativ könnt Ihr die interne Saturn-Uhr umstellen!



Schulterblick nicht vergessen: Habt Ihr alle geheimen Schläger erspielt, könnt Ihr Euch in einen Gitterkämpfer verwandeln.

TEKKEN 2

Wireframe-Modus: Wer seinen "Tekken"-Schützling mal aus der Rückenperspektive steuern möchte, muß alle geheimen Raufbolde erspielt haben. Haltet während der Charakterwahl

L1 + L2

gedrückt, bis der Kampf beginnt.

Abspänne: Ein kleines Kino ist in "Tekken 2" auch eingebaut. Wer alle Abspänne direkt anklicken möchte, muß jeden Krieger freigespielt haben. Schaltet die Konsole ein und haltet folgende Kombination gedrückt, wenn der Schriftzug "Namco Presents" erscheint:

↗ + Select + ✖ + ●

Nach ein paar Sekunden erscheint ein Abspannmenü.



Anklicken und zurücklehnen: Im "Theatre"-Menü von "Tekken 2" dürft Ihr alle Abspänne bewundern.

STREET RACER

Cheat-Modus: Machen Euch Fettwanst Sumo und sein Skin-Kumpel auf der Straße die Hölle heiß, nutzt einfach unsere Codes. Wollt Ihr die umfangreichen Optionen eines geheimen Menüs einsetzen, gebt folgenden Namen ein:

TURGAY

Silver Cup: Wer an einem Wettbewerb für wahre Meister interessiert ist, meldet sich zum Rennen als

TRAFIK.

WAKU WAKU 7



Black Men: Haltet bei der Charakterauswahl

L + ↓.

Kalender-Modus: Haltet im Titelbildschirm **X + Y + Z + ↑** gedrückt und betätigt die **Start**-Taste.

BUBBLE BOBBLE



Bonusspiel: Eine Runde "Bubble Bobble" in der Urversion gefällig? Drückt im Titelbild:

→, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.

TIME CRISIS



Easy-Modus: Für fünf statt nur drei Leben feuert Ihr während der Wahl zwischen "Normal Play" und "Time Attack" mit Eurer Knarre neben den Bildschirm.

Optionsmenü: Um ein geheimes Menü mit unendlich Continues, neun Leben und anderen Features aufzurufen, ballert Ihr im Hauptmenü (drittes Auswahlfenster unter "Time Crisis"-Bildschirm) zwei Mal auf das **R** des Titelschriftzugs. Anschließend feuert Ihr zwei Mal auf das "+" über dem Schriftzug. Hat's geklappt, erscheint das versteckte Menü.

Pedal-Trick: Besitzt Ihr neben der Guncon auch ein Lenkrad mit Pedalen, stöpselt Ihr die Pedale in den zweiten Pad-Port. Mit Euren Füßen könnt Ihr Euch nun ducken.

RUSH HOUR



Cheats: Drückt die folgenden Kombinationen im "Press Start"-Bildschirm, um die Cheats zu aktivieren.

Bonus-Autos
↑, ←, →, ✖, ●, ■.

Geheimstrecke
✖, ↑, ▲, ↓, R1, L1.

Rückwärts-Meisterschaft
←, ▲, R1, ●, L1, ↓.

Super-Meisterschaft
→, ■, ←, ●, ↑, ✖.

MACE - THE DARK AGE

N64

Level-Select: Um eine bestimmte Arena anzuwählen, geht in der Charakterwahl auf den dazugehörigen Schläger und drückt
Start, Start, Start, Start.

Secrets: Um folgende Cheats aufzurufen, geht Ihr in der Charakterwahl auf die untenstehenden Kämpfer und drückt bei jedem einmal "Start". Anschließend wählt Ihr Euren Schützling. Bis auf die Zufallskämpfer gelten alle Cheats für den Zweispieler-Modus.

Kampf in der Burg
Mordus, Taria, Ragnar.

Big Head
Ragnar, Rashid, Takeshi.

Mini-Fighter
Takeshi, Rashid, Ragnar, Xiao.

Zufallskrieger
Hell Knight, Xiao, Dregan, Namira.



Um in der verfluchten Burg zu kämpfen, müßt Ihr in der Kämpferanwahl drei Krieger mit "Start"anklicken.

NACHGEFRAGT

Ich habe gehört, es gibt in "Tobal No.2" mit Chuji eine Endloskombination, gegen die nur exzellente Spieler gefeit sind. Wie kann ich sie ausführen? Matsch Audilet, Ulm

Um mit Chuji abwechselnd zwei Fußfeger und zwei Sprungkicks zu vollbringen, drückst Du ✖, ✖, ■, ■. Anschließend beginnst Du wieder von vorne. Mit dem exakten Timing ist Dir der Feind hoffnungslos ausgeliefert: Die schnellen Fußfeger zwingen ihn in die Knie, der Doppel-Sprungkick schleudert ihn beim Aufstehen hoch in die Luft, beim Aufprall am Boden empfängst Du ihn wieder mit Fußfegern.

"Wing Over" ist zur Zeit mein Lieblingsspiel, aber nach zwei Seasons kostet mich ein höllisch gutes Team den letzten Nerv: Meine Kumpanen werden sofort abgeschossen und dann bin ich dran. Könnt Ihr mir helfen? Ronny Wöll, Neuaubing

Besonders hinterlistige "Wing Over"-Teams besiegst Du mit dem folgenden Überraschungsangriff auf die feindlichen Bunker: Schicke zwei Deiner Flügelmänner in den Kampf, um die Gegner zu beschäftigen. Der dritte Kumpane gibt Dir Feuerschutz, während Du im weiten Bogen um die Gegner herum zu deren Basis fliegst. Nach ein paar Salven blaue Bohnen hast Du gewonnen.

LAST BRONX

SA

Kleider: Um die Farbe Eures Waffenexperten zu ändern, drückt Ihr bei der Auswahl **C**.

Fast Credits: Während die Credits über den Bildschirm scrollen, haltet Ihr **A + B + C** gedrückt.

Grey: Wollt Ihr gegen den geheimen Kämpfer Grey antreten, müßt Ihr zunächst im Optionsmenü die Einstellungen mit "Default" zurückstellen. Nun startet ein neues Spiel im Arcade-Modus: Wenn Ihr die ersten acht Kämpfe mit mehr Perfect-Siegen als normalen besteht, erscheint Grey im neunten Level.

Schwierigkeitsgrad: Wer mehr Schwierigkeitsgrade zur Wahl haben möchte, benötigt im Trainingsmodus auf der Special-CD 256 "OKs" oder mehr.

Red Eye: Ihr möchtet selbst als gefürchteter "Red Eye" in den Ring steigen? Dazu macht Ihr folgendes:

1. Schaut Euch alle Intros auf der Special-CD an.
2. Spielt den Arcade-Modus mit allen Charaktern durch (Default-Settings).
3. Erspielt 256 oder mehr "OKs" im Trainings-Modus auf der Special-CD.
4. Besteht acht Mal oder öfters die "Basic"-Trainingskurse.
5. Lenkt nach oben, wenn der Auswahlrahmen im Charakter-Menü auf Yuusaku oder Joe steht.

Zufallsauswahl: Ihr wollt Euren Helden per Zufall bestimmen? Kein Problem: Drückt im "Watch"-Modus bei der Charakterwahl gleichzeitig
A + B + C.

TIGER SHARK

PS

Cheats und Pass-Codes: Wollt Ihr einen Blick auf einen "Bug Riders"-FMV-Schnipsel werfen, ein "Sea Hunter"-Bonusspiel zocken oder bleibt Ihr in einem Level hängen? Gebt einfach unsere Paßwörter und Cheats ein und lehnt Euch zurück.

CODE	EFFEKT
BUGGY	Preview-Movie
BURAN	Kollision aus
DNEPR	Kollisionbox
KAMOV	Soundtest
KIEV	Movie-Menü
KIEROV	Munition
KURSK	Unsterblich
LENIN	No Shot
MINSK	Cheat-Reset
ROGOV	Zufallsfarben
RUBLE	Waffen
RUSSI	kein "Pause"
SNEEG	Bonusspiel
SOYUZ	Mond-Modus
VOLGA	Zufallsfarben

LEVEL	PASSWORT
2	AKULA
3	PASHA
4	MIRAS
5	NAKAT
6	REZKY
7	TUCHA
8	ZARYA
9	VOSTA

MADDEN NFL '98



Versteckte Teams: Um die geheimen Teams zu steuern, nützt Ihr im "Create Player"-Menü folgende Namen.

TEAM	NAME
EA Sports	Orrs Heroes
Tiburon	Loin Cloth
All Time	Leaders
60's Team	Pac Attack
70's Team	Steelcurtain
80's Team	Gold Rush
NFC	Aloha

NBA JAM EXTREME



Team-Nachschlag: Nach unseren Codes in der letzten Ausgabe verraten wir Euch diesmal die restlichen Geheimteams und -spieler. Gebt die Codes stellvertretend für Eure Namen, Initialen und Geburtsdaten ein.

SCULPTURED 1

NAME	INITIALEN	DATUM
Dwain Skinner	DAS	2-21
Dave Ross	DJR	6-8
Jeff Peters	JBP	5-17
Daren Smith	DRS	4-10
Mike Callahan	MWC	5-1
The TinMan	TIM	1-24

HAPPY TEAM

NAME	INITIALEN	DATUM
Pirate Bill	SAL	2-22
MR. Happy	MJT	3-22
MR. Unhappy	GEM	11-3
Dufus the Clown	GRR	6-19
Three Feet Under	TOD	4-17
Oooh	LJH	1-26

INVISIBLE TEAM

NAME	INITIALEN	DATUM
Who	WHO	1-1
Brained	BCS	1-17
Monkey Boy	PJP	1-2
Howie	BCE	7-10
Jim Jung	JKJ	12-13

NAME	INITIALEN	DATUM
Access All Teams	JBP	May 17
Smiley Team	MJT	March 22
Misfit Team	MSS	October 26
Celebrity Team	BIG	December 6
Special Sports	LAN	September 10
Invisible Team	PJP	November 2
East All Star Team 1	LMH	June 28
East All Star Team 2	EST	March 14
West All Star Team 1	WST	July 12
West All Star Team 2	RMC	April 21
Rookie Team 1	SCT	November 14
Rookie Team 2	REG	January 17
Rookie Team 3	BAP	August 11

ACTION REPLAY

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Action-Replay-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

SAM. SHODOWN 3

BEMERKUNGEN	CODE
Energie P1	800186B4 0080
Energie P2	800185B4 0080
Fighter P1	800106C8 030C
Fighter P2	800106C8 0C02

SUIKODEN

BEMERKUNGEN	CODE
Rune Spells	301B829D 0009
	301B829E 0009
	301B829F 0009
	301B82A0 0009
Level 99	301B82A1 0063
Best Stats	801B82A4 FFFF
	801B82A6 FFFF
	801B82A8 FFFF
Waterrune x25	301B82DA 0002
	301B82DC 0019
Bits	301B801E 000E
Mega Stats	800E9DEC 0004
	800E9DEE 3403
	800E9E08 0004
	800E9E0A 3403
Double Exp.	800E9958 1821
	800E9E0A 3403
	300E996C 0040
Quad Exp.	800E9958 1821
	800E995A 0040
	300E996C 0080
8x Exp	800E9958 1821
	800E995A 0040
	300E996C 00C0

TWISTED METAL 2

BEMERKUNGEN	CODE
Spieler 1:	
Armour	80187C30 0096
Turbo	8018823A 03E0
Hom. Missiles	8018821A 0009
Napalm	80188220 0009
Lightning	80188224 0009
Remote Bombs	8018821C 0009
Ricochetb.	80188222 0009
Power Missil.	8018821E 0009
Fire Missil.	80188218 0009
Specials	80188216 0009
Spieler 2:	
Armour	80188444 0096
Turbo	80188A4E 03E0
Hom. Missiles	80188A2E 0009
Napalm	80188A34 0009
Lightning	80188A38 0009
Remote Bombs	80188A30 0009
Ricochetb.	80188A36 0009
Power Missil.	80188A32 0009
Fire Missil.	80188A2C 0009
Specials	80188A2A 0009

FIGHTERS MEGAMIX

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Energie P1	160657E4 00FA
	16094CB2 00FA
Energie P2	160675E4 00FA
	16094CBA 00FA

SONIC 3D

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Leben	16096F1E 0009

C & C

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Geld	160E6562 06A4
Power	160E6582 05FA
Barracks	160E6572 00XX

WAVE RACE 64

BEMERKUNGEN	CODE
Speed (00-FF)	801c0077 00XX
Keine Misses	801C007F 0000
Zeit (Stunt)	801C020E 00FF

FIFA 64

BEMERKUNGEN	CODE
Tore P1	80119043 00XX
Tore P2	80119047 00XX

CRUISN' USA

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	8015094D 0045
1. Platz	8015022B 0001
Manual Gear	80150213 0001
Kein Verkehr	80150949 0000

PROFI TIP

TOBAL NO.2



Werft den lila Stein mit R1 + ■ im Dungeon auf Euren Gegenüber: Vorsicht: Einige Monster weichen geschickt aus.

PS **Abenteuer-Modus:** Wer nicht ohne eine Runde "Tobal No.2" ins Bett geht, hat bestimmt schon mal im Abenteuer-Modus die dunklen Gänge der Pyramide oder der Erdhöhle durchstöbert. Allerlei düstere Unholde schleichen durch die Gewölbe; mit einem Trick könnt Ihr sie in den Turnier- und VS-Modi übernehmen und selbst steuern.

Nachdem Ihr Euer Haus verlassen habt und in den ersten Dungeon gesprintet seit, macht Ihr Euch auf die Suche nach einem lila Kristall, den Ihr zuvor vermöbelten Monstern abnehmt. Beachtet dabei, daß beim Sammeln die Zahl im blauen Fenster die Summe der Monster angibt, die Ihr mit diesem Stein überführen könnt. Erscheint lediglich ein gelber Schriftzug, ist der Kristall verwunschen. Erst zurück im Dorf könnt Ihr ihn von seinem Bann befreien. Nehmt den Stein unter den Arm und rückt einem der Mieslinge auf den Pelz. Werft den Stein so oft auf Eure Gegner, bis sie getroffen sind – einige der Maulwürfe und Ghouls weichen geschickt aus! Habt Ihr Euren Gegenüber erwischt, vermöbelt Ihr ihn nach Strich und Faden. Nach dem Exitus wählt Ihr das Monster im Turnier-Modus über die ellenlangen Listen unter den vier Dungeonsymbolen. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, erscheint ein japanisches Menü: Die obere Option verleiht Eurem Schützling eine eher niedere CPU-Intelligenz. Mit dem zweiten Menüpunkt steuert Ihr den Höhlenschläger selbst. Allerdings haben einige der Primaten weder Würfe noch ordentliche Abwehrgriffe im Repertoire.

Die Kristalle könnt Ihr übrigens auch zusammenfassen, um mächtige Zaubersteine zu erschaffen: Legt einen Stein auf den Boden und nehmt ein paar Schritte Abstand. Nun werft Ihr einen anderen Stein drauf, damit sich deren Kräfte vereinigen – so müßt Ihr keinen Kristall liegenlassen.



Im Turnier-Modus könnt Ihr den Monstern eigene Intelligenz verpassen oder sie selbst steuern.



Beim Sammeln des lila Kristalls informiert Euch die Zahl, wieviele Gegner Ihr mit dem Stein übernehmen könnt.

LAST RESORT

RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT

HÖHLE

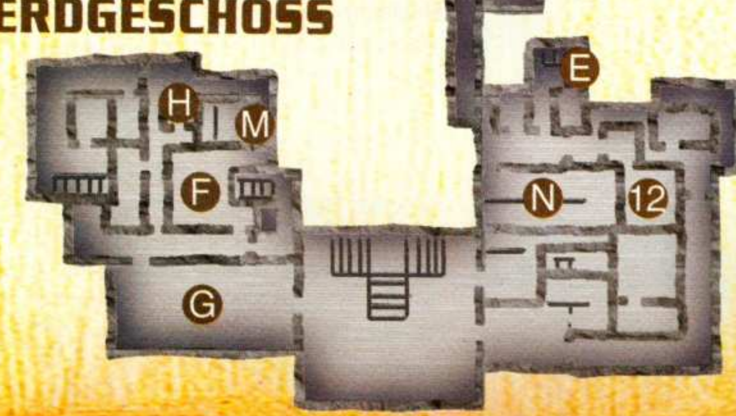
WACHHAUS

LABOR

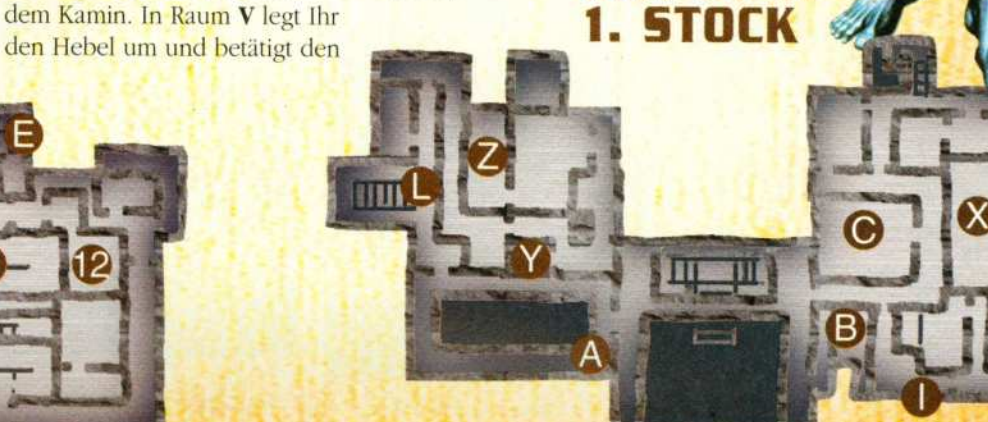
Modrige Leichen, untote Köter und blutrünstige Zombies – mit unserem Player's Guide für die Spielfigur Jill übersteht Ihr die Hetzjagd unbeschadet. Nachdem Ihr das Anwesen betreten habt, sprintet Ihr in der Eingangshalle die Treppe hoch und begebt Euch auf die Ballustrade (**A**). Dort werft Ihr die Statue in den unteren Raum. Anschließend marschiert Ihr zum Balkon (**A**), wo Ihr vom angefressenen Kollegen Forest den Rüstungsschlüssel entgegennehmt. Nun rückt Ihr im Rüstungsraum (**C**) die beiden Statuen auf die Bodengitter, betätigt den Schalter in der Mitte – und das Holzwappen gehört Euch. Weiter geht's in den Raum mit dem Schmetterlingskasten (**D**); drückt den Knopf, und das Wasser fließt aus dem Aquarium. Nun könnt Ihr das Aquarium und danach den Wandschrank verschieben – zum Vorschein kommt ein Moon Crest. Über die Treppe gelangt Ihr in den Lagerraum im Erdgeschoß (**E**), wo Ihr die kaputte Shotgun einsammelt und diese mit der in der Wandhalterung (**12**) austauscht. Im Westflügel (**F**) klimpert Ihr auf dem Piano herum, nachdem Ihr die Noten hinter dem Schrank herausgeholt habt. Eine Falltüre öffnet sich, im Raum dahinter tauscht Ihr das Holzwappen gegen das Goldwappen an der Büste. Nicht's wie ab ins Eßzimmer (**G**), wo Ihr das Goldwappen über dem Kamin einsetzt und so das blaue Juwel hinter der Standuhr ergattert. Bei der Gelegenheit sackt Ihr auch das Star Crest aus der zerstörten Statue ein. Das blaue Juwel setzt Ihr in's rechte Auge der Löwenstatue (**H**), um an den Schildschlüssel zu kommen. Spurtet in den Ostflügel, wo Richard mit einem Schlangenbiß auf sein Serum wartet (**I**). Die Schlange bewacht in der Abstellkammer (**J**) den zweiten Teil des Moon Crest. Geht in den Wintergarten (**K**) und nehmt die Chemikalien am Boiler mit. Zurück im Westflügel kippt Ihr das Gift in die Pumpe, und das Tentakel im Brunnen verendet. Dahinter befindet sich an einer Büste das Sun Crest. Habt Ihr es eingesammelt, eilt Ihr in den Ostflügel zur Galerie (**N**), wo Ihr die Schalter unter den Bildern in folgender Reihenfolge drückt: "New born Baby", "Infant", "Livery Boy", "Young Man", "Tired middle aged man" und "Bold looking old man". Drückt nun den Knopf unter der Toten-Szenerie, um das Wind Crest zu erhalten. Setzt am Ausgang (**O**) alle Crests in die Tafel ein und die Stahltür öffnet sich. Stellt Euch auf das Treppenpodest (Raum **P**), krallt Euch die erste Kurbel auf dem Regal und marschiert ins Wachhäuschen. Hier nehmt Ihr im Billardraum (**Q**) das rote Buch und im leeren Raum (**R**) beim Wespennest den 002-Schlüssel vom Tisch. Im Schlafzimmer (**T**) ersetzt Ihr das Buch im Regal durch das rote Buch, eine Geheimtüre öffnet sich zu Raum **U**. Dort vermöbelt Ihr die fiese Plant 42 und fischt den Kontrollraumschlüssel aus dem Kamin. In Raum **V** legt Ihr den Hebel um und betätigt den roten Knopf an der Wand. Krallt Euch den Helmschlüssel in der Abstellkammer (**W**) und begebt Euch zurück ins Mansion, wo Ihr im Eßzimmer (**X**) das Klavier untersucht. Vermöbelt die Schlange im Kamin mit Acid Rounds und Bazooka. Durch das Loch im Boden klettert Ihr in den Keller und nehmt im Kabuff (**Y**) neben dem Aufzug die Batterie mit. In der Bibliothek (**Z**) rückt Ihr die Statue in die erleuchtete Ecke (Knopf), die Geheimtüre birgt das Doom Book 1. Darin befindet sich ein Metall-Medaillon. Im Garten setzt Ihr nun die Batterie in den zweiten Aufzug ein und schließt die Schleuse des Weihers. Nun ist der Weg in die Höhle frei. Redet mit dem gefangenen Enrico (**1**) und verlaßt nach seinem Tod den Raum. Geht wieder hinein und untersucht Enrico. Mit der zweiten Kurbel überwindet Ihr das Loch im Boden (**2**) und kämpft mit der Riesenspinne. In Raum **4** schiebt Ihr die Statue mit der zweiten Kurbel von der Wand auf die Bodenplatte und erhaltet den Laborschlüssel. In Raum **5** findet Ihr ein weiteres Fach mit dem Doom Book 2, das die Wolf Medal enthält. Fahrt mit dem Aufzug (**6**) ins Freie und setzt die beiden Medaillen beim Brunnen ein: Das Geheimlabor ist offen! Loggt Euch im Computerraum (**7**) ein (User „John", Paßwort „ADA"). Im Stromgenerator-bereich (**8**) betätigt Ihr beim Sicherungskasten den Schalter, in Raum (**9**) am Hauptgenerator ebenso. Nun stibitzt Ihr die Batterie (**10**) und aktiviert mit dem Schalter (**11**) den Aufzug: Der Weg zum Obermotz Tyrant ist frei.



MANSION ERDGESCHOSS



MANSION 1. STOCK



LAST RESORT

FINAL FANTASY 7

TEIL 1: DIE FLUCHT VOR SHINRA

PS Während "Final-Fantasy"-Veteranen und Rollenspiel-Profis den siebten Teil der Endlos-Serie nach etwa einer Woche zu den Akten legen, tun sich Neulinge schwer. Ungefähr 50 Stunden Spannung, Action und Komik stehen Euch bevor. Wenn Ihr nicht diesem Lösungsweg folgt und ein bißchen herumprobiert (Chocobo-Zucht und Geheimmissionen), seid Ihr bis zu 80 Stunden beschäftigt. Zur besseren Übersicht haben wir unseren Player's Guide in drei Folgen unterteilt.

Der Anschlag: Ihr beginnt mit einer Gruppe harter Streiter der Rebellen "Avalanche" auf dem Weg zu einem Bombenattentat. Gleich nach dem Verlassen des Zuges empfangen Euch die Soldaten von Präsident Shinra: Nach einer kurzen Keilerei bahnt Ihr Euch den Weg zum Hauptreaktor des Sektors. Auf dem Marsch findet Ihr Getränke, die Euch im Kampf erfrischen. Im Reaktor angekommen, legt Ihr eine Bombe, ehe Ihr Euch einem mächtigen Metallskorpion stellt: Greift nicht an, wenn er seinen Schwanz in die Luft hebt! Habt Ihr gewonnen, bleiben zehn Minuten um abzuhauen – dann fliegt der ganze Komplex in die Luft. Seid Ihr entkommen, trennt sich Eure Gruppe: Folgt Kollege Barrett, und Ihr begegnet einem Blumenmädchen: Kauft ihr eine Blume, und Ihr bekommt später einen dicken Kuß! Doch der Ärger naht schon: Auf einer Brücke trefft Ihr eine Gruppe Soldaten. Flieht durch einen Sprung auf den vorbeifahrenden Zug. Dort warten schon Eure Rebellenfreunde, die Euch ins Slum von Agito bringen. Nach einigen Slapstick-Einlagen verrät Barrett das nächste Ziel für einen Anschlag. Zusammen mit ihm und Tifa marschiert Ihr zum Zug, der Euch in den siebten Sektor bringen soll, doch eine Ausweiskontrolle zwingt Euch zum Absprung. Folgt Ihr dem Tunnel, gelangt Ihr zu einer Laserbarrikade. Durch ein kleines Loch daneben steigt Ihr in den versperrten Sektor. Folgt dem gleichen Weg wie beim vorherigen Anschlag, plaziert die Bombe und steigt die Treppen wieder hinauf ins Kontrollzentrum. Dort findet Ihr in einer Kiste einen wertvollen Äther (regeneriert Magiepunkte). Doch Präsident Shinra und seine Schergen überraschen Euch – es folgt der Kampf mit dem "Airbuster"-Roboter. Cloud stürzt nach der Schlacht in die Tiefe und findet sich bei der lieblichen Aerith wieder, die ihn prompt als Bodyguard engagiert. Nachdem Ihr eine Gruppe Soldaten aufgemischt habt, eilt Ihr zu Aeriths Haus im nordöstlichen Teil des fünften Sektors. Im Garten findet Ihr einen Äther sowie eine Schutz-Substanz, mit der Euer Held seine Kameraden mit dem eigenen Leben schützt. Nach einer Mütze Schlaf schleicht Ihr Euch aus dem Haus (nicht rennen!) und marschiert westlich in Richtung des siebten Sektors. Dort holt Euch Aerith ein; nehmt sie mit und erforscht Slumtown (siehe Karten).

Ganz oben auf der Karte vom Slum-Dorf residiert der Pate Don Corneo in seiner Gangsterhöhle.

LEGENDE	
1	Gangsterhöhle
2	Waffenladen
3	Restaurant
4	Wrestling-Schule
5	Schneider
6	Fauler Ladenhüter
7	Bar
8	Speicherplatz
9	Gemischtwaren
10	geschlossener Laden
11	Wirtshaus

Preisschlager: Im Wirtshaus kostet eine Übernachtung nur 20 Gil.



Die Stripbar ist nur für Club-Mitglieder geöffnet. Wagt Euch mal im Frauenkostüm an die Türsteher!

Slumtown: Sprecht mit den Jungs vor der Stripbar und erfahrt, daß Tifa von Pate Don Corneo entführt wurde. Redet nun mit dem Bodyguard am Eingang der Gangsterhöhle, der nur Mädels einläßt. Geht zum Schneider und unterhaltet Euch mit seiner Tochter: Der Meister sitzt in der Bar; holt ihn und spurtet zurück. Nun braucht Ihr noch eine Perücke sowie ein paar Trainingseinheiten in der Wrestler-Schule und Ihr erhaltet eine zweite Haarpracht. Zurück beim Schneider zieht Ihr Euch um und eilt anschließend zu Don Corneo. Der verrät Euch, daß Präsident Shinra Sektor 7 komplett vernichten will, indem er eine wichtige Stützsäule sprengt. So erhofft er sich das Ende von "Avalanche". Per Falltüre verbannt Euch Corneo in die Abwasserkanäle. Dort wartet das Schleimmonster Apusu, das Euch am Ende des Kampfes die Diebstahl-Substanz schenkt. Bahnt Euch den Weg durch die Kanäle und den verschütteten Bahnhof.

Kampf mit Shinra: Ihr erreicht die stützende Säule des siebten Sektors, wo "Avalanche"-Kämpfer bereits wild um sich feuern. Steigt die Wendeltreppe empor



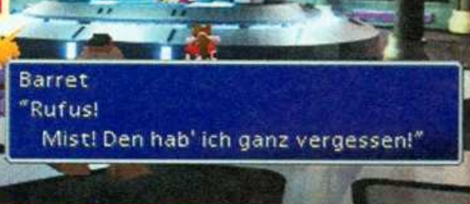

Reno bannt Euch in teuflische Energie-Pyramiden: Schlagt Eure Freunde, um sie zu befreien.

und vermöbelt Shinras Hescher Reno (Eismagie ist besonders effektiv). Seine Bombe könnt Ihr jedoch nicht entschärfen. Nach Eurer spektakulären Flucht kehrt Ihr in Aeriths Haus zurück. Auf dem Weg dorthin solltet Ihr die "Erkennen"-Substanz auf dem zerstörten Spielplatz nicht vergessen. Sprecht mit Aeriths Mutter und legt ein Schläferstündlein ein, denn am nächsten Morgen knöpft Ihr Euch Shinra persönlich vor: Eilt zum nördlichen Ende von Slumtown, wo Euch ein paar Kinder einen Geheimgang an die Oberfläche zeigen. Auf dem Weg benötigt Ihr drei Batterien, die Ihr im Waffenladen bei dem linken Verkäufer für 100 Gil ersteht. Nach einer anstrengenden Kraxeltour findet Ihr Euch vor dem Shinratower wieder. Nehmt den linken Hintereingang und steigt im Treppenhaus 59 Stockwerke hoch. Für Stockwerk 60 bis 68 benötigt Ihr Securitycards. In Stockwerk 59 vermöbelt Ihr die



Durch den Lüftungsschacht belauscht Ihr Präsident Shinra.

drei Wächter, einer überläßt Euch seinen Ausweis. Mit dem Aufzug fahrt Ihr in den 60. Stock: Schleicht Euch an den Wachen vorbei und nehmt die Treppe in die nächste Etage. Dort sprecht Ihr mit allen Personen; einer fragt Euch, was Ihr im Tower zu suchen habt. Antwortet nicht, und Ihr bekommt den Schlüssel für die 62. Etage. Dort will der Bürgermeister ein Paßwort hören, meist ist "Mako" die richtige Antwort (ansonsten ausprobieren). Sprecht den Bürgermeister nochmal an und Ihr dürft bis in die 65. Etage. Erforscht Stockwerk 63 bis 65, und setzt das Midgar-Modell zusammen. Nun erklimmt Ihr die 66. Ebene, in der Shinra seine Konferenzen abhält. Via Luftschacht in der Toilette (oben) belauscht Ihr seine teuflischen Pläne über Genversuche: Folgt Professor Hojo in die 67. Etage, in der Ihr einen Speicherplatz samt Gift-Substanz findet. Nehmt den Aufzug daneben, und Ihr gelangt in Hojos Labor. Dort schließt sich Euch Genversuch Red XIII an, um ein gräuliches Monster zu bekämpfen. Den Gift-Zauber dürft Ihr auf keinen Fall verwenden, stattdessen solltet Ihr Eis-Magie einsetzen. Der Schleimhaufen läßt die "Feindeskönnen"-Substanz zurück, die Ihr immer bei Euch tragen solltet. Mit Ihr könnt Ihr besonders gefährliche Zaubersprüche Eurer Gegner lernen. Holt Euch die Securitycard für die nächste Etage vom Labor-Assistenten und sprintet zum Aufzug, wo Euch Shinras Schergen festnehmen und einsperren. In der Zelle sprecht Ihr mit Euren Freunden und macht ein Nickerchen: Wenn Ihr aufwacht, sind alle Wachen tot; eine Blutspur zieht sich in die oberen Etagen. Folgt ihr in Shinras Residenz, und Ihr trefft Rufus: Während sich Cloud um ihn kümmert, eilt Ihr mit den übrigen zurück zum Aufzug. Dort wartet bereits ein riesiger Mech: Hiebe sind wegen der Entfernung zu ihm zwecklos, bearbeitet ihn mit Berretts Schüssen und Blitzzauber. Anschließend führt Ihr Cloud in den Kampf gegen Rufus; achtet nicht auf seinen Köter und bearbeitet Rufus mit dem Gift-Zauber. Nach vier bis fünf Zaubersprüchen flieht er. Eilt eine Etage nach unten, und Ihr trefft Tifa. Zusammen mit Euren Kollegen gelingt Euch die Flucht



Auf der Terrasse von Shinras Residenz fordert Euch sein Sohn Rufus zum Zweikampf

aus dem Gebäude mit Motorrad und Transporter. In den Straßen von Midgar greifen Euch Motorradcops an, die Ihr mit dem Schwert niederstreckt. Am Ende der Verfolgungsjagd steht Euch dann ein furchteinflößender Mech gegenüber: Macht ihm mit Handgranaten Feuer unterm Hintern – später braucht Ihr sowieso keine mehr. Nachdem Ihr Midgar verlassen habt, findet Ihr Euch auf der Oberwelt wieder: Das nächste Dorf liegt nordöstlich.

Der erste Kontinent: Im ländlichen Kaamu erholt Ihr Euch von den Strapazen im Wirtshaus. Cloud erzählt von seiner gemeinsamen Vergangenheit mit dem mystischen Soldaten Sephiroth: Ihr steuert Cloud in seinem Flashback, könnt aber nichts falsch machen. Anschließend erhaltet Ihr das Handy PHS, mit dem Ihr überall in der Oberwelt und auf Speicherplätzen Eure Helden rufen und austauschen könnt. Schaut Euch in der Stadt um und untersucht in den Häusern Verschläge und Keller. Dort findet Ihr Ätherflaschen und eine Pistole für einen späteren Weggefährten. Verlaßt Kaamu und wandert südöstlich zur Chocobo-Farm. Hier besorgt Ihr Euch die Chocobo-Substanz (siehe Randtext) und ersteht beim Farmer in der Scheune den Chocoboköder für 2.000 Gil. Er erklärt Euch auch, wie Ihr einen Chocobo einfangt. Verlaßt den Bauerhof und probiert's gleich aus! Mit Eurem Reitvogel galoppiert Ihr nun zur Mithril-Mine südwestlich, vor der ein riesiger Erdwurm sein Unwesen treibt. Erstmal flieht Ihr mit dem Chocobo, kehrt aber zu einem späteren Zeitpunkt zurück, um mit der Feindeskönnen-Substanz seinen mächtigen Zauber zu lernen. In der Mine begegnet Ihr den Turks, einer furchtlosen Bande von Kopfgeldjägern. Sie sind ebenfalls auf der Suche nach Sephiroth. Auf der anderen Seite der Berge marschiert Ihr an dem Adlernest vorbei (ist erst später Schauplatz Eures Abenteuers) und sucht im Westen nach der Militärbasis.
Im Dorf davor sprecht Ihr mit allen Einwohnern. Die Wache am Bunkertor läßt Euch nicht passieren. Besucht das kleine Mädchen am Strand und helft Ihr im Kampf mit dem Meeresungeheuer. Nach

Springt Ihr vom markierten Punkt (X) ab, katapultiert Euch der Delphin direkt auf den Stahlträger.

Clouds Mund-zu-Mund-Beatmung leiht sie Euch ihren Delphin. Bevor Ihr mit ihm in die Basis schleicht, macht ein Nickerchen im Haus ganz rechts und sucht das kleine Mädchen nochmal auf: Sie schenkt Euch die Shiva-Substanz. Zurück am Strand katapultiert Euch der Delphin auf den Stahlträger eines Hochspannungsmastes der Militärbasis (siehe Bild oben), die Kumpels trauen sich jedoch nicht Euch zu folgen. In der Basis steckt Euch der Kommandant in eine Uniform, und Ihr nehmt an der Militärparade zu Ehren des neuen Präsidenten Rufus teil.
Anschließend demonstriert Ihr vor dem Präsidenten Eure Fähigkeiten beim Gewehr-Schultern und Stillstehen. Bleibt Ihr im Takt, schenkt er Euch zur Belohnung das mächtige SuperstehlerSchwert. Nach soviel Lob schmuggelt Ihr Euch heimlich an Bord von Rufus' Schlachtschiff: Während Ihr über den großen Teich schippert, plaudert Ihr mit Matrosen und

Die Chocobo-

Substanz verleiht Euch den ersten mächtigen Zauberspruch, den Ihr auf alle Gegner gleichzeitig anwenden könnt. Jedem Feind kostet dieser Angriff gut 250 Energiepunkte: In einer ulkigen Animation (siehe unten) rennt der Reitvogel mit einem kleinen Schwein auf dem Rücken Eure Gegner einfach über den Haufen. Sprecht auf der Chocobo-Farm den vordersten Chocobo am Zaun an und antwortet auf sein Gegacker mit dem oberen Gejaule. Für Eure sprachliche Begabung schenkt er Euch die Chocobo-Substanz.







Sephiroth schickt seinesgleichen: Gift-Zauber heilt das Ungetüm statt es zu vernichten!

Euren Freunden, bis plötzlich der Alarm ertönt. Sephiroth ist ebenfalls an Bord! Im Maschinenraum hetzt er ein grauenvolles Wesen auf Euch: Bearbeitet es mit Boden-Magie und meidet auf jeden Fall Gift-Zauber. Anschließend sackt Ihr die Ifrith-Substanz ein und krallt Euch aus der Kiste auf dem Gitter die "Alle"-Substanz. Kombiniert Ihr sie mit einem anderen Zauber, könnt Ihr diesen auf alle Gegner oder Freunde anwenden (z.B. Feuer oder Heilung).

Der Vergnügungspark:
Nach Eurer Ankunft in Costa del Sol macht Ihr einen Stadtrundgang: Vergeßt dabei nicht die wertvollen Gegenstände im Keller des ersten Hauses. Verlaßt die Stadt und reist nordwestlich in die Berge. Folgt dem Paß zu einem Bergweg: Dieser führt Euch am Mako-Reaktor vorbei nach North Corel, der Heimatstadt von Barrett. Auf dem Weg über die Mako-Loren fallt Ihr an bröckeligen Stellen in die Tiefe: Lenkt scharf nach rechts oder links, damit Ihr den Zauberstab oder das Sternenamulett ergattert. Um die Zugbrücke zu schließen, müßt Ihr in dem kleinen Kontrollhaus einen Schalter betätigen. In North Corel ist Barrett leider ziemlich unbeliebt. Schaut im Waffenladen vorbei, behaltet aber noch 3.000 Gil im Hosensack. Diese benötigt Ihr für den Eintritt in den Vergnügungspark Gold Saucer, den Ihr durch die Gondel im westlichen Teil von North Corel erreicht. Zuvor solltet Ihr Barretts Substanzen ablegen – er entfernt sich für einige Kämpfe von Eurer Gruppe. Im Park angekommen sorgt Barrett für schlechte Stimmung. Eure Helden trennen sich. Ein Mädel dürft Ihr jedoch mitnehmen; nichts wie ab zum Wonder-Square. Hier trefft Ihr den sonderbaren Wahrsager Cait Sith, der sich Euch freudig anschließt. Weiter geht's in die Kampfarena, die von toten Shinra-Soldaten übersäht ist. Die Sicherheitskräfte machen Euch für den Anschlag verantwortlich und stecken Euch ins schaurige Corel-Gefängnis. Dort trefft Ihr Barrett wieder, der mit einem ehemaligen Freund abrechnen will. Erforscht das Gefängnis und sprecht mit den Knastis. Anschließend trefft Ihr im rechten Haus auf Eure Freunde, wo Euch Barrett die Geschichte von seinem MG-Arm erzählt. Eilt in den Wohnwagen, der von zwei Leibwächtern bewacht wird und sprecht mit Koutsu (im grünen Anzug): Er erzählt Euch, daß Ihr das Gefängnis nur als Sieger eines Chocobo-Rennens im Gold Saucer verlassen dürft. Zeigt Interesse und geht durch den nördlichen Ausgang in die Wüste (eine Wache ist tot). Haltet die Feindeskönnen-Substanz bereit, denn von den grünen Rippenmonstern lernt Ihr den explosiven Raketenzauber Mantra. Haltet Euch rechts, und Ihr findet auf einen Schrottplatz. Barretts Erzfeind



Durch die Berge gelangt Ihr zum Mako-Reaktor und zu Barretts Heimatstadt North Corel

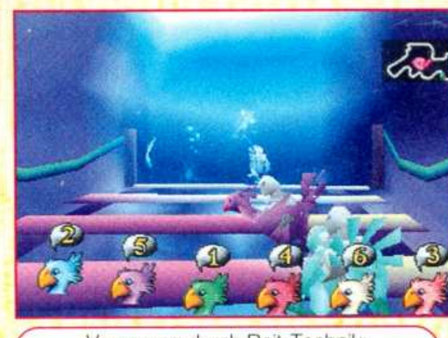


Stadt der Freude: Im Vergnügungspark Gold Saucer trefft Ihr den Wahrsager Cait Sith.

Dayin – macht Euch also auf ein hartes Duell gefaßt. Nach seiner Niederlage schenkt Euch Dayin ein Amulett und begeht Selbstmord: Zeigt das Amulett Koutsu, und er läßt Cloud zu den Chocobo-Rennen zu. Als Managerin schickt er Euch das Mädel Esto, die Euch mit dem Aufzug in den Gold Saucer bringt. Im Jockey-Warteraum krallt Ihr Euch zuerst die höllische Ramuh-Substanz rechts neben dem Jockey-Tisch. Anschließend besorgt Euch Esto einen Chocobo, der leider ziemlich lahm ist und Euch nur mit viel Glück zum Sieg führt. Für Euren zweiten Versuch stellt Esto einen flinkeren Reitvogel zur Verfügung. Eure Konkurrenten sind harte Gegner und drehen gegen Ende des Rennens kräftig auf. Beachtet Ihr im Rennen zwei kleine Regeln, kann aber nichts schief gehen: Reitet in Kurven immer möglichst weit innen, so könnt Ihr riesige Vorsprünge herausholen. Bergab solltet Ihr die Geschwindigkeit drosseln, damit Eurem Vogel nicht die Puste ausgeht. Habt Ihr gewonnen, werden Eure Freunde aus dem Gefängnis entlassen. Der Besitzer des Sieger-Chocobos schenkt Euch zum Dank einen Buggy, mit dem Ihr Flüsse und Treibsand überqueren könnt: Damit macht Ihr Euch auf den Weg zum kaputten Mako-Reaktor von Gongaga. Was Euch dort wiederfährt, ist eine andere Geschichte, und die wird in der nächsten MAN!AC verraten... *oe*



Die Oberwelt von "Final Fantasy 7": Nicht alle Lokalitäten sind auf dem Radar mit Punkten verzeichnet!



Vorsprung durch Reit-Technik: Im Chocobo-Rennen solltet Ihr Euch in den Kurven immer innen halten.

LEGENDE	
1	Die Hauptstadt Midgar
2	Kaamu
3	Chocobo-Farm
4	Mithril-Mine
5	Festung Adlerhorst
6	Militärbasis
7	Costa del Sol
8	Paß in die Berge
9	Mako-Reaktor
10	North Corel
11	Corel-Gefängnis

FORMEL 1 '97



Die Formel-1-Wagen der 60er Jahre haben mit den heutigen Boliden kaum etwas gemeinsam

PS Für Freunde von versteckten Tricks und Gimmicks wurden in „Formel 1 '97" eine ganze Reihe Überraschungstricks eingebaut. Aktiviert werden diese Mogeleien über das Menü zur Fahrerwahl: Um einen bestimmten Cheat einzuschalten, ändert Ihr einen beliebigen Fahrernamen so wie in der Tabelle angegeben. Netterweise müßt Ihr nicht mit dem "modifizierten" Fahrer antreten, sondern wählt Euren eigenen Liebling. Es lassen sich allerdings nicht alle Tricks auf einmal aktivieren.

"Formel 1 '97" enthält insgesamt vier geheime Strecken. Normalerweise erringt Ihr diese durch Erfolge im Arcade-Modus. Ist Euch das zu mühselig, gebt einfach **BILLY BONUS** als Fahrernamen ein. Neben den beiden Rennstrecken der Vorsaison, auf denen in diesem Jahr nicht mehr gefahren wurden (der Australien-GP in Adelaide und der Pazifik-GP in Aida) handelt es sich dabei um die bekannte Bonusstrecke des ersten "Formel 1" sowie als besonders liebevoll gemachten Gag die "Sixties"-Strecke: Auf dem Silverstone-Kurs fahrt Ihr mit 30 Jahre alten Rennwägen – das schwarz/weiß-Bild haben die Designer mit authentischen Kratzern versehen, wie man es aus alten Filmen kennt.

Möchtet Ihr noch einmal ein Rennen wie zu "Virtua Racing"-Zeiten erleben oder einfach nur wissen, wie die Technik unter der Texturenlandschaft aussieht, gebt Ihr **VIRTUALLY VIRTUAL** als Namen ein. Nun reduziert sich die Grafik auf die nackten Polygone. Laßt Ihr einen Fahrer zu **PI MAN** werden, erwartet Euch ein futuristisches Fahrerlebnis: In der Boxengasse werden die Räder abmontiert und gegen einen Düsenantrieb getauscht – genau wie bei "Wipeout 2097" zieht Euer Formel-Gleiter sogar eine Leuchtspur hinter der Düse her.

Wenn Euch die acht möglichen Perspektiven nicht ausreichen, versucht's mal mit **ZOOM LENSE**: Dadurch wird auf eine Helikopteransicht geschaltet, von der aus Ihr Euren Flitzer samt Strecke in "Micro Machines"-Größe seht. Da Ihr den Streckenverlauf nicht mehr früh genug erkennt, läßt sich aber kaum ein ernsthaftes Rennen fahren. Eine Variation vom Buggy-Modus des Vorgängers bekommt ihr zu Gesicht, wenn Ihr den Fahrer **LITTLE WEELZ** antreten laßt: Diesmal schrumpft aber nicht die Karosserie, stattdessen werden die Reifen auf Monstertruck-Dimensionen aufgepumpt. Fahrt Ihr gerne bei Regen, probiert doch mal den **CATS DOGS**-Modus aus: Statt eines normalen Unwetters fallen plötzlich Frösche vom Himmel. Natürlich funktioniert das nur, wenn Ihr "Regen" im Optionsmenü eingeschaltet habt. Möchtet Ihr Jochen Maas und Heiko Waßer während des Rennens nicht nur hören, sondern auch sehen, nennt Ihr einen der Fahrer **BOX CHATTER**. Dann werden am unteren Bildrand zwei stilisierte Polygonköpfe eingeblendet, die sich synchron zu den Sprüchen der beiden Reporter bewegen.

Obwohl "Formel 1 '97" nur Kommentatoren- oder Musikbegleitung zuläßt, könnt Ihr mit **SWAP SHOP** zu den gewohnten Sprüchen eine beatlastige Musik einschalten. Abgesehen vom Motorenärm ändern sich sogar die Soundeffekte!

Wenn Noch-Benetton-Fahrer Jean Alesi als **OEAN**, **NEAN**, **PEAN** oder **QEAN ALESI** antritt, steigt Ihr direkt beim 16. Rennen (Suzuka) in die Meisterschaft ein. Allerdings sind die Punktestände nicht mehr korrekt: Oft liegt ein Fahrer mit mehr als 160 Punkten vorn, so daß Ihr überhaupt keine Chance habt, ihn noch abzufangen. *us*



So sieht ein Monegasse den Grand-Prix von seinem Balkon aus



Trotz der fetten Walzen bleibt die Bodenhaftung Eures Flitzers immer gleich



Zukunft- oder Klassik-Look: Bei "Formel 1 '97" dürft Ihr beides ausprobieren.

FAHRERNAME	EFFEKT
BILLY BONUS	Vier Bonusstrecken
TO EASY	Oldtimer-Rennen
VIRTUALLY VIRTUAL	Grafik ohne Texturen
PI MAN	Wipeout 2097-Modus
ZOOM LENSE	Vogelperpektive
LITTLE WEELZ	Fahrzeuge mit Riesenreifen
BOX CHATTER	Kommentatorenköpfe im Bild
CATS DOGS	Froschregen
SWAP SHOP	Andere Musik und Soundeffekte
OEAN ALESI NEAN ALESI PEAN ALESI QEAN ALESI	Meisterschaft beim 16. Rennen beginnen









Die vier versteckten Bonusstrecken: "Adia", "Edialeda" und "Sunob", die Ihr aus dem Vorgänger kennt sowie das originelle "Sixties".



BIG MOUTH

Ein Rap-Song der deutschen Gruppe "Basis" soll dem außerirdischen Video-Helden "Abe" zusätzliche Popularität einbringen. Angeblich nehmen stimmgewaltige Mitarbeiter des "Abe's Oddysee"-Herstellers GT Interactive für eine geplante zweite Single bereits Gesangsstunden... ### Die spinnen die Japaner – und vor allem Nintendo! Um Game-Boy-simulierte "Pocket Monster" (siehe Japan-Charts) in bunte 64-Bit-Welten zu entlassen, bastelt Nintendo angeblich an einem Link zwischen dem unverwüstlichen Handheld und dem N64. Einem Tamagotchi ähnlich reist Euer "Pocket Monster" ständig zwischen GB-Wohnung und N64-Natur und kann so z.B. auch seine digitalen Kollegen in den Welten Eurer Freunde besuchen. Nächsten Monat wissen wir mehr!

Thomas Jäpel
(PR-Manager von Hasbro Interactive)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. ISS 64 (Konami, 1997) "Schatz, ich muß noch länger arbeiten..." – und dann wird doch wieder die firmeninterne Meisterschaft ausgespielt. Dafür sollte man auch noch die letzten Minuten nutzen!

2. Virtua Fighter 2 (Sega, 1994) "Mit dem besten Prügelspiel kann man kurz vor dem Armageddon noch einmal richtig Aggressionen abbauen. Aus gutem Grund: Wer möchte schon mit angestautem Ärger vor Petrus auftauchen?"

3. Frogger (Hasbro, 1997) "Noch fünf Minuten? Pah, da schaff' ich locker noch die Highscores der ersten fünf Levels und mindestens zwei goldene Frösche. Den Exodus bemerke ich dabei nur am Rande..."

erscheint am 10. Dezember

Um in weihnachtliche Stimmung zu kommen, bescheren wir Euch in der nächsten MAN!AC nicht nur die letzten Brocken der Spielelawine '97 (mit den Highlights **Jet Moto 2** (Playstation), **Dead or Alive** (Saturn) und Nintendos **Yoshi's Story**), sondern küren auch feierlich unsere **Spiele des Jahres**. Eine komplette Text-, Tips- und Artikelübersicht sowie massenweise Statistiken lassen ein spannendes Jahr Revue passieren.

Der sportliche Teil der nächsten Ausgabe hält Euch mit Tests von **FIFA '98**, **PGA Tour Golf '98**, **Tennis Arena** und **Power Soccer 2** fit, auf dem Nintendo 64 duellieren sich derweil **San Francisco Rush** und **Rev Limit**. Die nächste Ausgabe ist ähnlich vollgepackt wie die vorliegende Nummer: Mit topaktuellen Tests (Bild oben), unter Lebensgefahr recherchierten News (rechts), großem Tipsteil (u.a. mit **Final Fantasy 7**- und **Tomb Raider 2**-Komplettlösung) sowie einem **Riesenposter!**



Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Im Angebot: Videospiel-Erfrischungen direkt aus Japan! Während ein herzhafter Biß in die Burger-Simulation den Hunger bekämpft (links), dürstet es den Rollenspieler nach einem RPG-Drink (rechts).







Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Powerful Baseball 97 – Konami	Sport – nicht geplant
2	Everybody's Golf – Sony	Sport – Dezember
3	Pocket Monsters – Nintendo	Rollenspiel – nicht geplant
4	Cool Boarders 2 – UEP	Sport – Januar 1998
5	Derby Stallion – Ascii	Simulation – nicht geplant
6	Dragonball Final Bout – Bandai	Action – nicht geplant
7	Saga Frontier – Square	Rollenspiel – nicht geplant
8	Monster Farm – Tecmo	nicht bekannt – nicht geplant
9	Final Fantasy Tactics – Square	Strategie – nicht geplant
10	Tamagotchi – Bandai	nicht bekannt – nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.








Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.







Vertrieb Konami 069/95 081 222

Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.



Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.



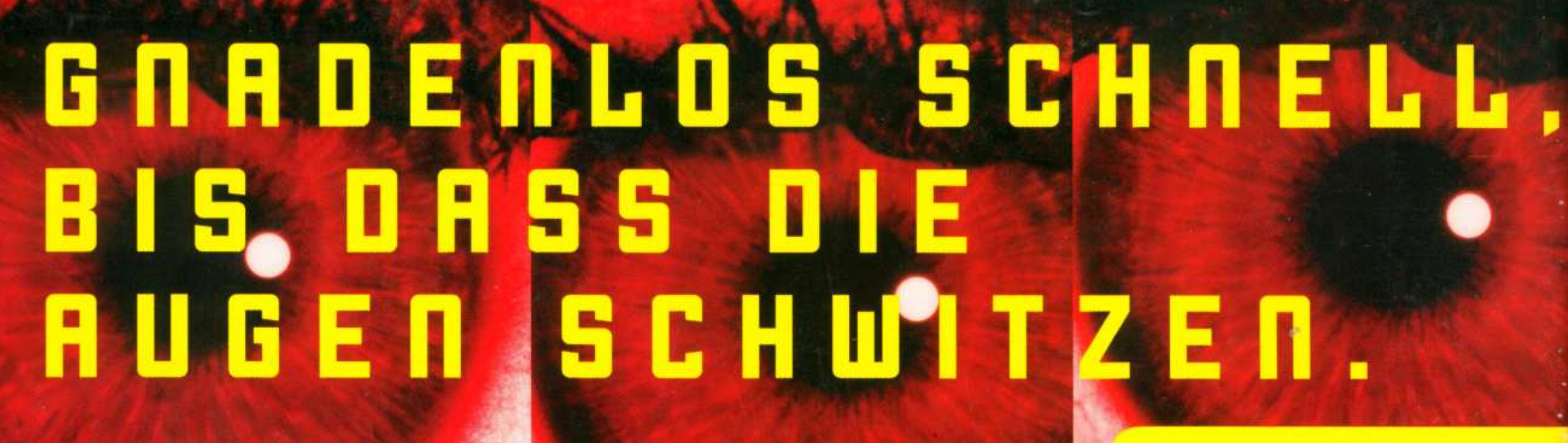
Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.



Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.



Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.


GNADENLOS SCHNELL,
BIS DASS DIE
AUGEN SCHWITZEN.